Anno III n°21
MARZO 1988
Lire 3.500

ZZAP!

Edizione italiana della rivista inglese più venduta

PROVE E TEST DEI MIGLIORI VIDEOGIOCHI

PER ATARI C. 64

C. 16 MSX SPECTRUM

IN ORBITA CON
APOLLO 18

MEDAGLIA D'ORO:
PROJECT STEALTH FIGHTER

ARRIVA FINALMENTE
IKARI WARRIORS

Zzap! Gran Prix 1987

I RISULTATI UFFICIALI DEL REFERENDUM

COMPUTE

L'espositore "GRAN

SILVERBIRD

- di 100 video giochi **originali** per C64, C16, MSX, S
  Una scelta vastissima per un espositore sempre
- grande
- novità in arrivo ogni settimana
- istruzioni in italiano
  Solo il prezzo non cambia

LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO - Tel. 0332 / 21 22 55

ER GAMES

DE" di video giochi

TRONIC

M.A.D.

ASTERTRONIC ADDED DIMENSION

AS138

iAS

ALTERNATIVE SOFTWARE

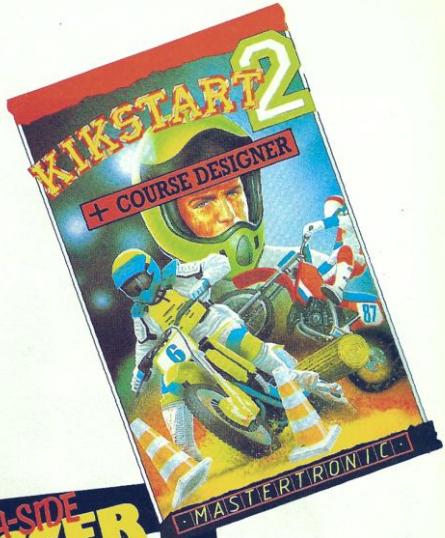
ENSED TO THRILL

MERICANA

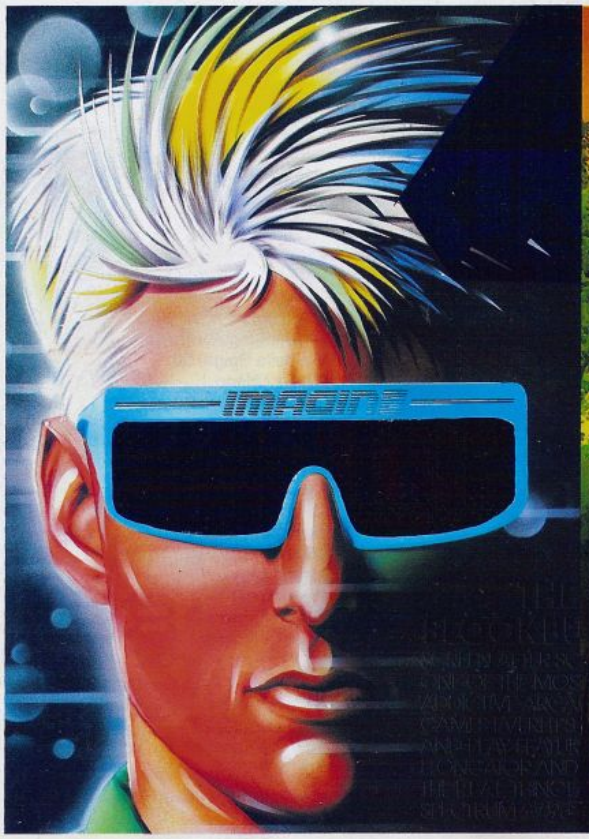
SOFTWARE

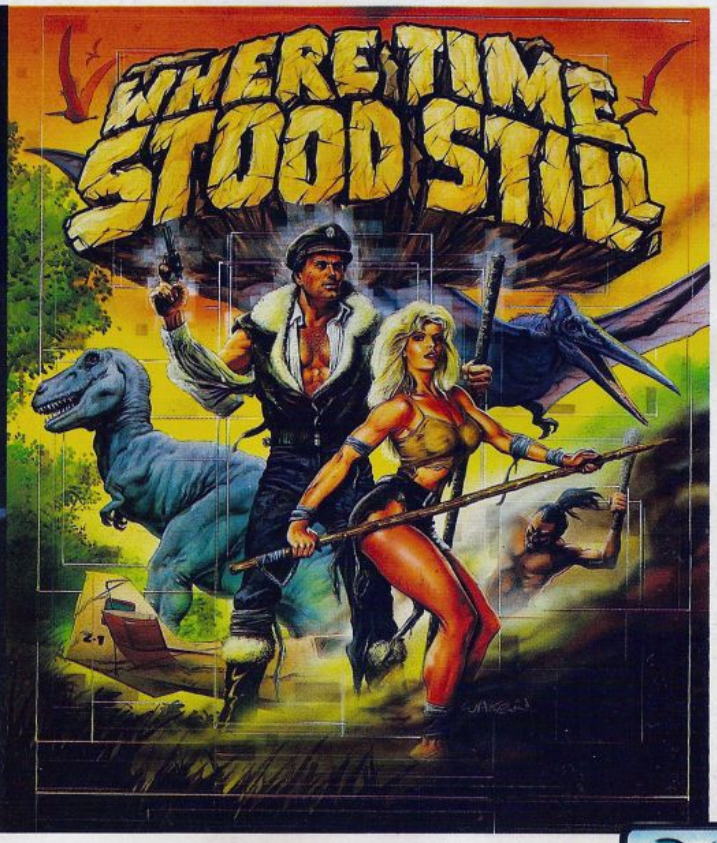
PECTRUM, AMSTRAD

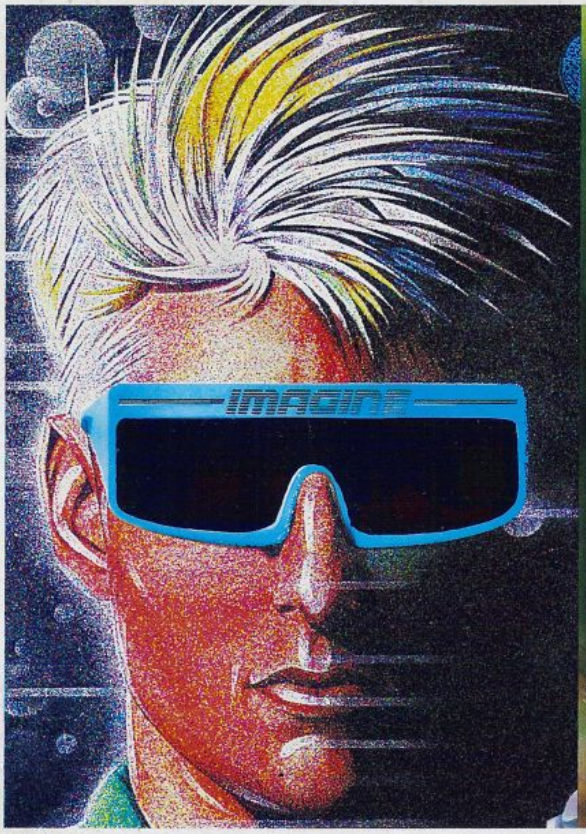
Lit.
.500

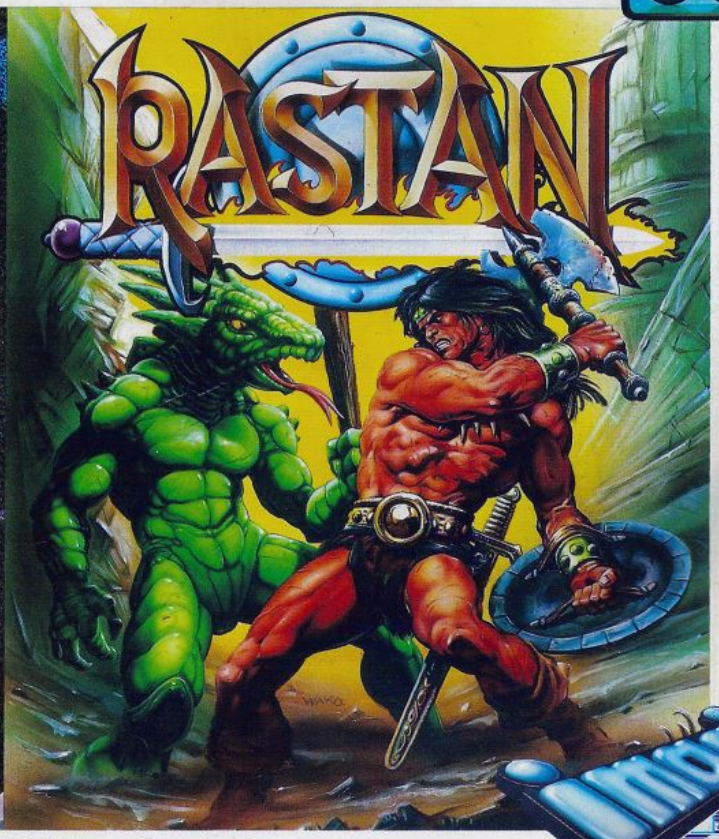


Giochi originali



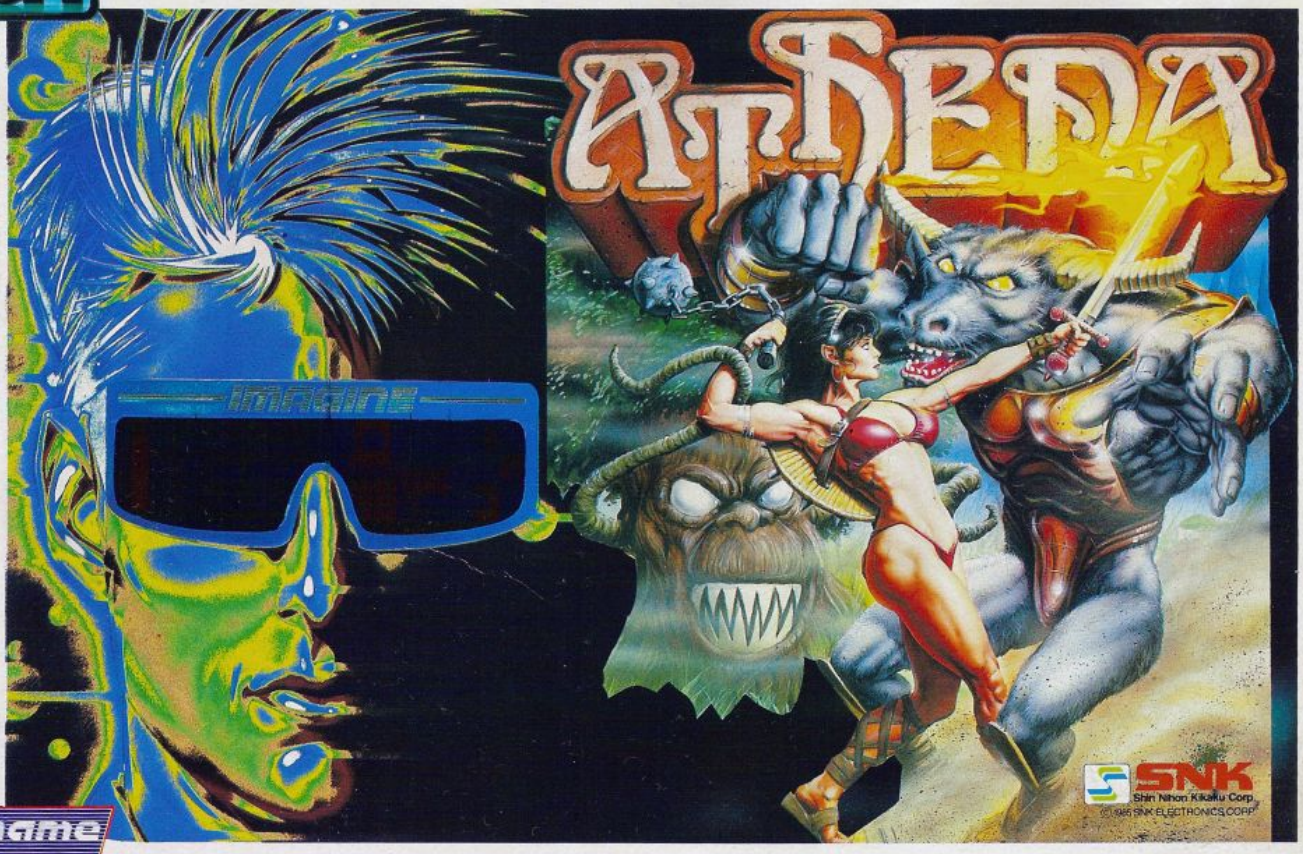




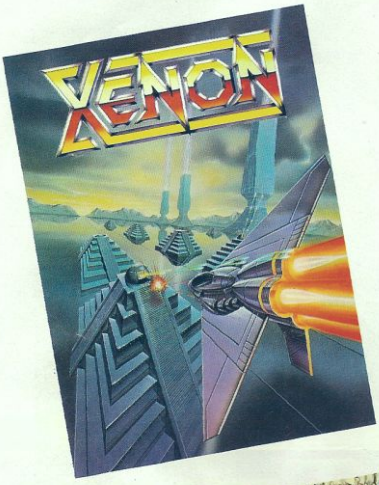


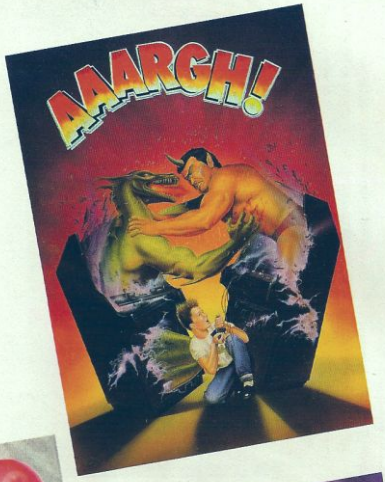
Distribuito e prodotto in Italia da **Leader Distribuzione** s.r.l. - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

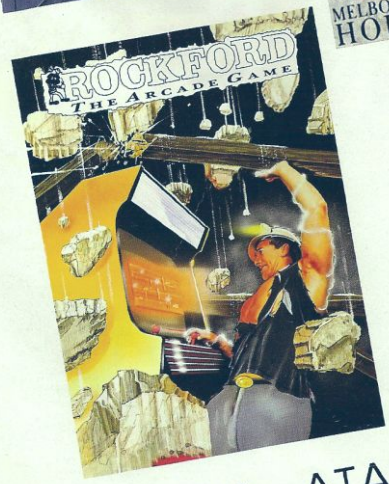
L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)

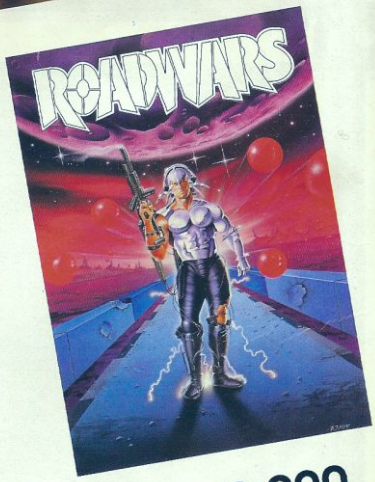


16 BIT HITS !









AMIGA - ATARI - IBM : **L. 39.000**

LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

NUMERO 21 MARZO 1988

ZZAP!

SOMMARIO

I MEGLIO DEL MARZO PAZZERELLO

GAUNTLET II
La logica continuazione del classico arcade della Us.Gold....15

PROJECT STEALTH FIGHTER
Straordinario combattimento aereo della Microprose:da medaglia d'oro....16

PREDATOR
Superbo tie-in del film ad opera dell'Activision.20

APOLLO 18
Esplorazione spaziale fuori dal comune e ai confini dell'atmosfera....23

THE HUNT FOR RED OCTOBER
Eccellente adattamento dell'omonima novella di Tom Clancy. Una bella battaglia....26

IKARI WARRIORS
Dopo tanto ritardo arriva una conversione da applausi....28

ELITE
L'epico videogioco spaziale disponibile anche per Msx....57

L'ARCA DI CAPITAIN BLOOD
Un viaggio in un universo colorato e pieno di strani personaggi....58

SPECIALI!!

IL FUTURO DEL COMPUTER
L'elettronica nella storia del cinema....35

COMPUTER GRAPHICS
Alla scoperta delle immagini della Digital....54

UN'ALTRA GIORNATA IN SALA GIOCHI III
Che cosa ci aspetta nei bar?....67

SEUCK

CREA E FUGGI.
Arrivano in readazione i primi lavori con lo Shoot 'em up Construction Kit....57

ZZAP! GRAN PRIX 1987

I risultati del plebiscito lanciato da Zzap!....64

I SEMPRE PRESENTI

PRIMA PAGINA
Atari o Amiga. Dove vogliono arrivare?....9

LA POSTA
Le polemiche sono il passatempo preferito dei lettori....12

AVVENTURA
Arlecchino si diverte con Jinxter e spia con Borderzone....31

TOP SECRET
Un menù di imbrogli lungo sette pagine....42

ANTEPRIMA
Un'introduzione alla collezione primaverile: THE TRAIN, SKY FOX II, POWER AT SEA, STRIKEFLEE, TROLL, ATF e....73

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Studio Vit
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
GIESSE 4
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156
Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

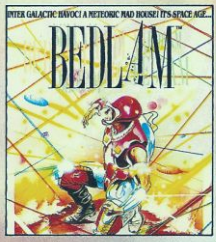
Su licenza di

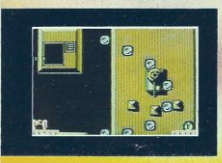
NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

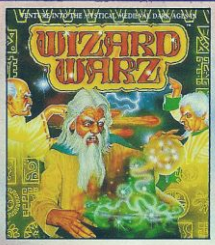
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano



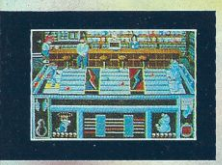


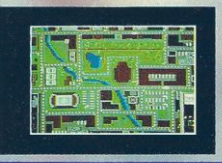
CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD
IBM PC



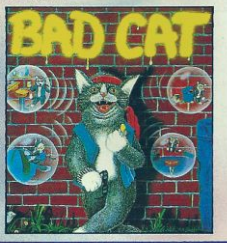
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

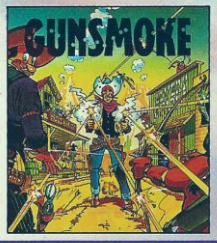
Vivi oggi le emozioni del futuro





CBM 64/128
IBM PC
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
SPECTRUM





CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD

GO! (ITALIA) VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)

Anno 3 - Numero 21 Marzo 1988

ASPIRAZIONI DELUSE

L'Atari 520 STFM e l'Amiga 500 hanno modificato le aspirazioni dei possessori di home computer. Sono entrambi macchine a 16/32 bit basate sul microprocessore Motorola 68000, con 512K di memoria RAM e caratteristiche grafiche e sonore di molto superiori a quelle degli ormai "vecchi" computer a 8 bit.
Queste loro qualità hanno allettato molti acquirenti, soprattutto nel periodo natalizio, mettendoli però di fronte ad un dilemma: comprare l'ST o spendere qualche centinaio di migliaia di lire in più per godere delle migliori qualità grafiche e sonore dell'Amiga?
Quelli che hanno optato per il computer della Commodore si sono presto accorti che quei soldi in più forse non erano giustificati.
Innanzitutto, perché è difficile trovare software per l'Amiga; in secondo luogo, perché una volta che l'avete trovato, si rivela spesso esattamente identico a quello dell'ST. E se uno ha speso qualcosa in più proprio per avere giochi più sofisticati è chiaro che ciò lo irriti non poco.
L'Amiga 500 è svantaggiato rispetto all'ST fin da quando è apparso nei negozi. L'ST ha avuto un anno di vantaggio, abbastanza cioé da catturare alla sua causa la prima ondata di programmatori del 68000. Prima dell'A500 esisteva l'A1000, ma la Commodore l'ha sempre trattato come una macchina indirizzata al mondo del lavoro e i programmatori di giochi l'hanno giustamente snobbato.
Quindi coloro che avevano già prodotto dei giochi per l'ST non si sono subito buttati nella produzione di conversioni per l'Amiga, ma hanno atteso di vederne crescere le vendite. E quelli che l'hanno fatto si sono mossi con cautela, scrivendo i loro programmi in modo da poterli "portare" direttamente dall'ST all'Amiga con poche modifiche. E molti hanno continuato così.
Scrivere un gioco per l'ST è già di per sé molto costoso. I giochi sono più grandi e ci vuole più tempo a scriverli. I programmatori sono ancora nella parte in salita della curva di apprendimento dei meccanismi interni del processore Motorola, per non parlare della grafica e degli effetti sonori ottenibili. Creare giochi per l'Amiga partendo da zero sarebbe ancora più costoso.
Una casa di software, la Argonaut Software, ha trovato una soluzione parziale a questo problema. Ha sviluppato un sistema - Argonaut Disk Loader Software - che consente di caricare le versioni ST e Amiga di un programma dallo stesso disco. Mentre il sistema duplica i codici usati per entrambi i giochi, le parti del programma relative alla grafica e al sonoro vengono scritte specificamente per ciascun computer così da sfruttare appieno le diverse capacità delle macchine. Alla Argonaut Software affermano che, nonostante si possa pensare il contrario, i due programmi risultano significativamente diversi.
Questo sistema, di cui vedremo i risultati tra breve - nel seguito di **Starglider** e in un gioco di prossima pubblicazione dalla Electronic Arts - riduce notevolmente i costi di produzione di un gioco e dovrebbe facilitare la produzione di giochi per Amiga.
Nonostante ci sia un grosso fermento nella produzione di giochi per entrambi i sistemi, uno degli ostacoli maggiori a questo sviluppo è costituito proprio dalla Commodore e dall'Atari che continuano a concentrare la loro attenzione e il loro *marketing* sulle ammiraglie della serie, l'Amiga 2000 e i Mega ST, rivolte al mercato del lavoro.
Quindi le aggressive campagne natalizie a favore dell'A500 e dell'ST520 potrebbero non avere seguito. Peccato, perché sarebbe un errore per entrambi le società snobbare il mercato degli utenti domestici.

Riccardo Albini

LE PAGELLE DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

COMPATIBILITA'

Nelle recensioni dei giochi multi-standard il primo marchio indica la versione presa in esame.

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Apollo 18, **23**
Arca di Capitan Blood, **58**
BMX Kidz, **60**
Borderzone, **31**
Bravestarr, **40**
Code Hunter, **61**
Elite, **57**
Garfield, **56**
Gauntlet II, **15**
Gunslinger, **33**
Hunt for Red October, **26**
I Ball II, **60**
Ikari Warriors, **28**
Io, **50**
Jinxter, **32**
Little Green Man, **61**
Masters of the Universe, **25**
Predator, **20**
Project Stealth Fighter, **16**
Rastan Saga, **52**
Road Wars, **63**
Side Arms, **25**
Sidewalk, **40**
Sub-Battle Simulator, **52**
Test Drive, **27**
World Tour Golf, **53**
Zybex, **63**

SPEEDKING .....

Con Microswitch

Anatomico, per una presa "naturale"

.....Ti regala un gioco della GREMLIN

Per i seguenti computer:
- Commodore 64/128
- Spectrum
- MSX
- Amstrad CPC

L. 29.000

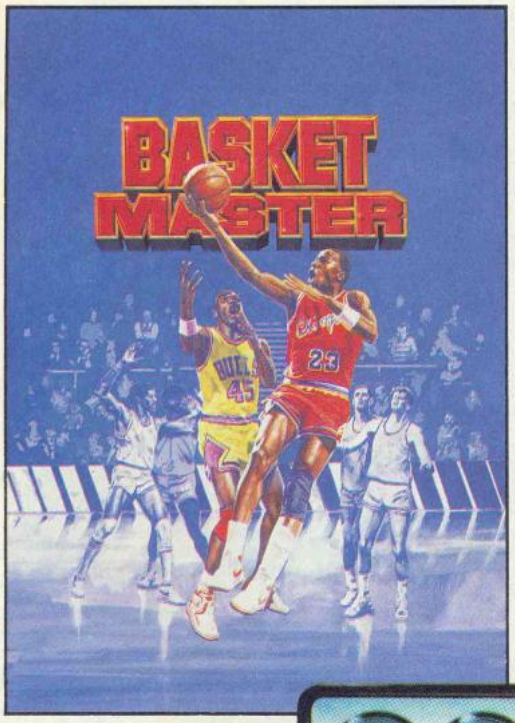
konix
COMPUTER PRODUCTS

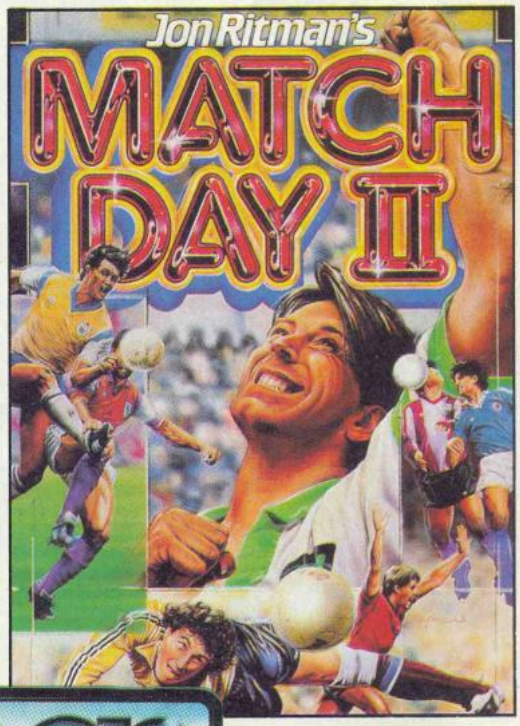
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

4 GIOCHI DA HIT PARADE

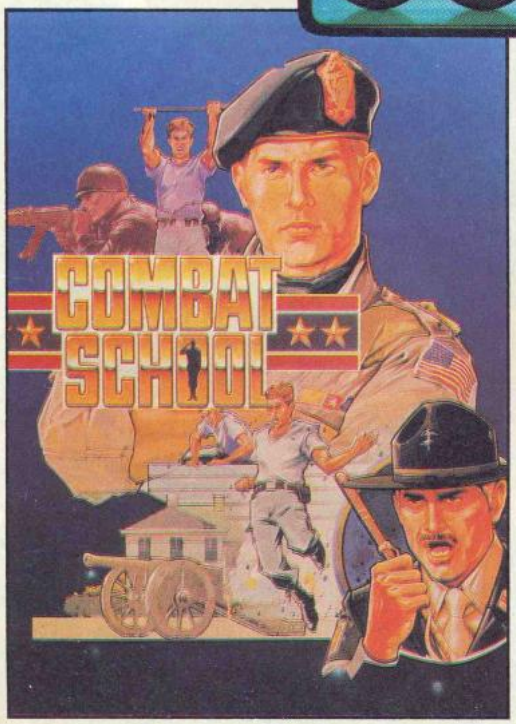
CBM64 CASSETTA **L.12.000** CBM64 DISCO **L.15.000** SPECTRUM AMSTRAD **L.18.000**

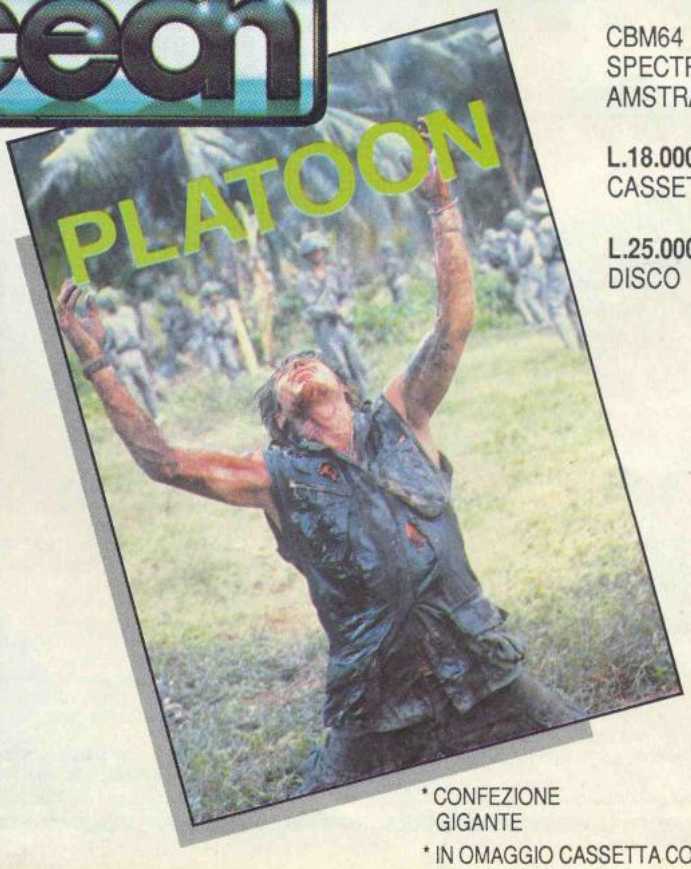
ISTRUZIONI IN ITALIANO





ocean





CBM64
SPECTRUM
AMSTRAD

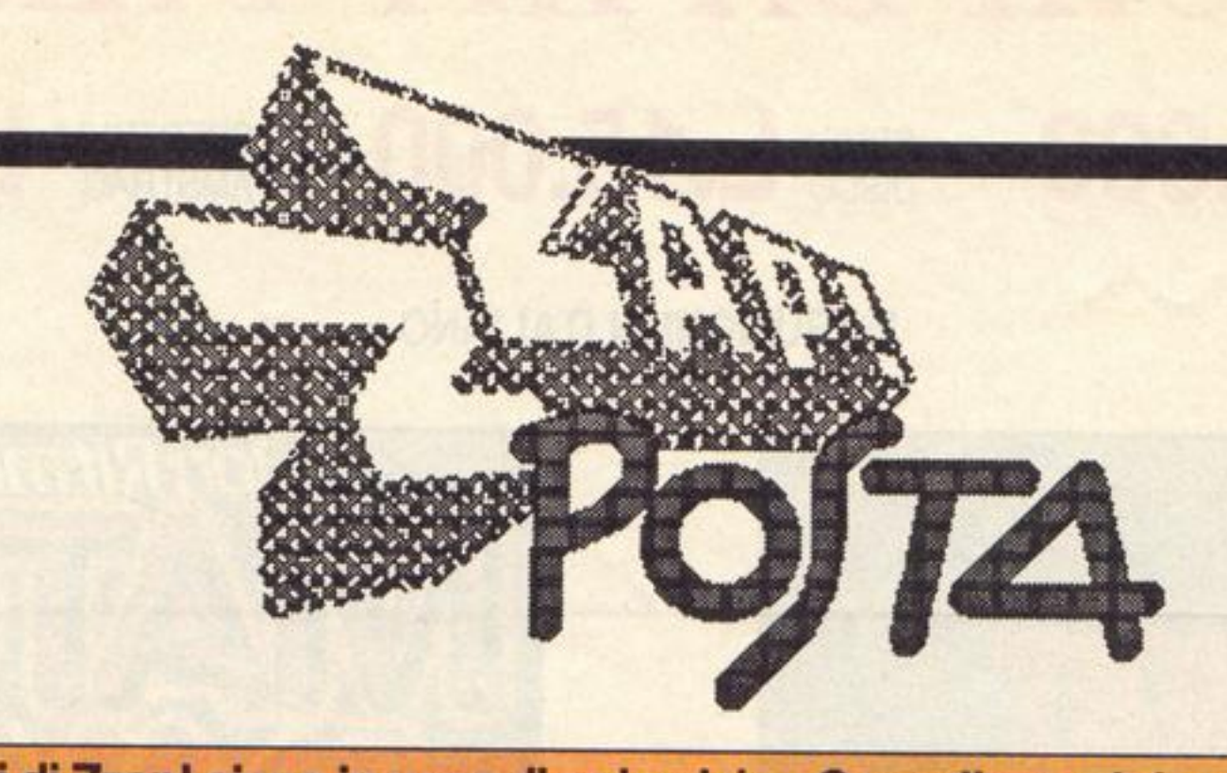
L.18.000
CASSETTA

L.25.000
DISCO

* CONFEZIONE GIGANTE

* IN OMAGGIO CASSETTA CON LA COLONNA SONORA DEL FILM E UN POSTER

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
LEADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini,15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



Pare che molti dei lettori di Zzap! siano in vena di polemiche. O meglio: tutti ricordano con rimpianto i bei tempi andati delle dispute di FFS & C., tutti vogliono polemmizzare con Zzap! che non fa più, a loro avviso, polemiche ma poi nessuno offre un vero spunto polemico. Allora, cosa vogliamo fare? Discutere tanto per discutere? Bene: qualcuno ha lanciato una pietra nello stagno: le acque si sono mosse e le rane inizieranno a gracchiare come matte. Noi abbiamo comperato degli amplificatori giganteschi e un Revox, così registriamo tutto e poi ve lo facciamo sentire. Ancora qualche precisazione sul SEUCK e sui pirati: a noi le cause perse piacciono -soprattutto se sono giuste-ma forse a qualcuno piace un po' troppo il quieto vivere. JR ridacchia con perfetto *fair play* britannico.

MARCO SPADINI DOVE SEI?

Caro ZZAP!,
spero proprio che la mia lettera sia pubblicata, non tanto perché voglio che il mio nome venga letto, ma perché voglio che la rubrica posta migliori sempre più (modesto, hem).
Mentre scrivo (all'alba delle 23,00, di una schifosissima domenica, in cui la Juve ha perso col Pescara) ho in mano un numero di Gennaio "anno 3". Capperi. Mi sembra ieri quando scrutavo all'edicola, piangendo la morte di Videogiochi, e un lampo mi accecò: ZZAP!
Questa rivista, dal nome..... Zappizzante mi ha fatto crescere. Ha illuminato la vita parassita di giocatori annebbiati dalle varie capperatepiratate che l'edicolante ti schaffa in mano, borbottando annoiato: "ottomila".
La cosa che colpiva più di ZZAP! era la posta, degna erede di quella di Videogiochi. La posta era (notare il passato) una specie di bar: ci si sedeva, si scambiavano quattro chiacchiere.
C'era il grande Marco Spadini, il polemico ma fantastico F.F.S. quelli erano bei tempi. C'erano veri e propri dibattiti che duravano diversi numeri. Gli argomenti erano coinvolgenti.
Ma questo avveniva molto, molto tempo fa.
Dopo la terza lettera di Marco, dopo la scomparsa di F.F.S. , la posta é andata via via peggiorando. Prima insulse pagelle e pacchiane inchieste avevano rovinato la parte di ZZAP! più bella.
Ma non solo la posta era cambiata, la rivista stessa era cambiata, qualcuno l'aveva capito (non ricordo chi) ma nessuno ha fatto qualcosa.
Dove sei Marco Spadini? F.F.S. torna!!! W le polemiche!
M le pagelle! facciamo una "Missione Bontà": una lettera per una polemica. Facciamo così che ZZAP! non diventi come Commodore Computer Club: un pezzo di ghiccio.
Ciao!

P.S.
Non pensate io sia un pazzo maniaco, sono solo un quindicenne videofantasticodipendente un po' sentimentale!
FIRMATO "IL FILOSOFO" BITTANI MARCO

Ehi gente che razza di scherzi sono questi?!?
Perché mai avete ridotto lo spazio della posta, eh? Le pagine a disposizione di questa rubrica erano già poche ma ora esagerate! La posta é certamente una delle parti più interessanti della vostra rivista. E che fine hanno fatto le aspre battaglie fra Spectrumaniaci e Commodoriani? E le feroci discussioni tra le "ferrovie dello stato" e Marco Spadini & soci? Dopo la loro scomparsa e la vostra decisione di censurare le pata....ehm, le lettere bollenti, le acque si sono calmate e questo non mi va. Perciò viva Superfranz e il rasoraio usuraio, (devono essere entrambi assetati di sangue!), e adesso il pessimo, sense of humor della redazione e il nauseante Bubble Bobble. Piuttosto per rimanere in tema sanguinario, che cavolo di fine ha fatto la rubrica dedicata ai wargames?? Come é comparsa così é scomparsa! Dopo il referendum sul nucleare e l'accordo sui missili sembra proprio che abbiate intenzione di strapparci il pane di bocca a noi poveri pazzi guerrafondali!! Eppure siamo in tanti nella nostra setta; c'é perfino Gheddafi fra noi! Oramai nel vostro giornale non c'é rimasta che la disputa tra Mago Merlino e l'Arlecchino. Io naturalmente appoggio l'Arlecchino, anche perché il suo sorriso diabolico e il suo sguardo sadico hanno un che di familiare, ah ah ah! A proposito dello ZZAP! Gran Prix i miei giochi preferiti (oltre i wargames in generale), sono senz'altro : Ace 2, International Karate, Renegade, Rampage, Rastan, Combact School, Barbarian, mentre i più cdiati sono: il già

menzionato Bubble Bobble, Nebulus, Star Paws, Head over Heels. E ora voi di ZZAP! vi trovate difronte ad una scelta: o mi pubblicate scatenando una rissa collettiva (aspetto già le risposte di Oporky & Co.), o mi cestinate cacciandivi in un mare di guai !! E si perché, oltre che sanguinario sono .....siamo molto vendicativi! Ah ah ah ! Ma prima di accomiatarmi, e riprendere l'ascolto degli Iron Maiden (gente pacifica quella eh?), voglio dire due paroline a Spartero. Si sono proprio uno di quelli che scrivono solo per vedere il proprio nome sulla rivista! Però sotto tuo consiglio ho provato ad uccidermi, ma per quanto abbia tentato (bazooka, sciabole, garrotte, etc.) non ci sono ancora riuscito! Sembra proprio che mammina mi abbia fatto invulnerabile! Daltr'onde, al cimena o in tv, mi hai mai visto morire?? Ah ah ah!

ZORRO

Ragazzi, a voi la palla! Mi sembra che di argomenti su cui discutere ce ne siano. E i tanto acclamati (dite la verità nessuno vi ha mai cercati così!) F.F.S e Marco Spadini cosa ne pensano? Anche l'Arlecchino dovrebbe esprimersi, chissà, forse le sue risposte ve le farà sperare invano... Io, comunque, di un disco degli Iron Maiden non non saprei proprio cosa farmene!

A PROPOSITO DEL SEUCK

Caro ZZAP!,
siamo due affezionati lettori dal n^ 5.
Possediamo un C 128 e un C 64. Ci annoveriamo in quella fascia di lettori che fanno anche i CRACKERS (no, non siamo FORNAI, ma PIRATI).Comperiamo abitualmente e ricrakkiamo software pirata, ma questa volta abbiamo deciso di seguire i vostri consigli, acquistando THE SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT.
Vorremmo porvi due domande:
1) lo sapevate che il C 128 non é 100% compatibile C64? Infatti il S.E.U.C.K. non é utilizzabile sul C 128, (in modo 64, ovviamente) perché durante il caricamento il programma si impunta a causa di un controllo sulla locazione1 (uno) da parte del sistema caricatore.Volete una prova? Provate a digitare in un C 128 (modo 64!)e in un C 64 (modo !?!??) l'istruzione: PRINT PEEK (1) e constatare se i valori coincidono.Il caso non si verifica soltanto con il S.E.U.C.K., ma anche con Masters of Universe.Naturalmente abbiamo effettuato diverse prove con più esemplari di 64 e 128.
2) siamo rimasti veramente esterefatti nel notare che é assolutamente inutile acquistare software originale, poiché con £. 13.000 abbiamo acquistato una coppia di una rivista di Utilities e giochi che tra l'altro conteneva una coppia del S.E.U.C.K.! vi sembra giusto?Dunque Voi portate avanti una battaglia già persa, poiché siamo certi che nessuno si azzarderà a denunciare questa casa editrice di cui vi chiediamo non pubblicare il nome .
P.S.
volante uno a volante due .....EHM! .....scusate l'interferenza...dicevamo...
P.S.
perché non pubblicate la recensione del vecchio gioco FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD? Stiamo scoppiando da un po' troppo tempo per cercarne una soluzione (ma che dico! non siamo ancora riusciti a capire come si gioca...).
P.S.
a quanto sappiamo, é uscito TEST DRIVE per C 64. Vale la pena comprarlo originale oppure é meglio aspettare che esca la copia pirata?
N.B.
i giochi che CRACKKIAMO li teniamo per noi e li registriamo ai nostri amici. Non siamo onesti?!?!? Purtroppo si da il caso che abbiamo circa tremilacinquecentoventuno amici....
Gli svariati orrori ...ehm...errori....contenuti in questa lettera non sono errori, ma il frutto di una vostra invenzione, chiamata: LINGUA ITALIANA VERSIONE 2.0

Continuate così la Vostra rivista é molto *sbisesta!* E pubblicate la nostra lettera, altrimenti potete ricevere da un giorno all'altro un pacco che emette uno strano ticchettio....
distinti saluti

F. Mc Cormack & G. Jacobs ADRANO (CT)

ESISTE JR?

Cari amici redattori (specialmente J.R.),
Vi scrive "una" ragazza (che fa la modella) di 17 anni. Sono "una vostra assidua lettrice ("FINALMENTE" direte!!) e vi scrivo da Mantova. Innanzitutto voglio farvi i complimenti della rivista (mitica).
Ma veniamo al punto (?) vilevo ringraziare tutti coloro che hanno partecipato alla realizzazione del 1^ negozio rivenditore di giochi originali (the first in Mantova), dopo tanti pirati sia per le edicole che nei negozi (rivenditori stessi commodore). Io posseggo un sessantaquattro da 4 anni e ne sono fiera, anche se penso che lo Spectrum non sia da meno (tranne che per i suoni) ma ora sono altri tempi, e ora se non si ha un'AMIGA o un ST si é OUT (alla rovescia di IN). Volevo farvi una domanda: ESISTE J.R.? (dato che ho studiato BASIC vi traduco la domanda) ESISTE? Se si salutatemelo, se no torna su e rispondi la domanda perché deve assolutamente esistere!
Ora basta con gli scherzi: pubblicatemi la lettera perché essendo ammalata é l'unico modo di esprimermi (temporaneamente).
Saluto tutta la mia città, compreso il 32 bit alla prossima! CIAO!
P.S.
Volevo incoraggiare un lettore che ha scritto nel numero di Dicembre alla posta "Guarda che quelli che dicono "TAPE TO TAPE" e lo pronunciano come é scritto e fanno due lavori cioé pirata e rasoraio ci sono anche qui come dappertutto che derivino dalle GRAMINACEE?"
addio ho finito l'inchiostr....

GIOVI 88

CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES PIU' BELLI DEVONO ESSERE ANCHE I PIU' CARI?

GREMLIN

COMMODORE 64*

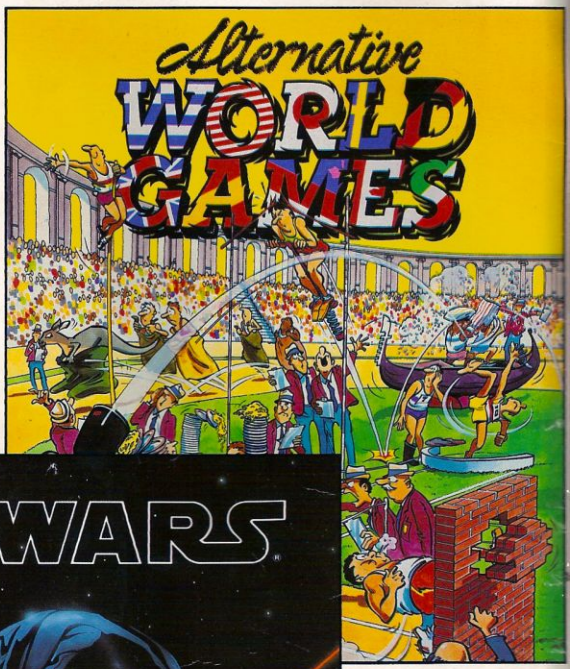
cassetta

Lit.12.000

disco

Lit. 15.000

I giochi alternativi, ecco il vero spirito del gioco - tirarsi cuscini, saltare fiumi, salire muri e pertiche scivolare o correre nei sacchi - da solo o con i tuoi amici



PUBLISHED BY DOMARK

COMMODORE 64*

cassetta

Lit.12.000

disco

Lit. 15.000

Il famoso coin-op della KONAMI, in una bellissima conversione fedele all' originale!

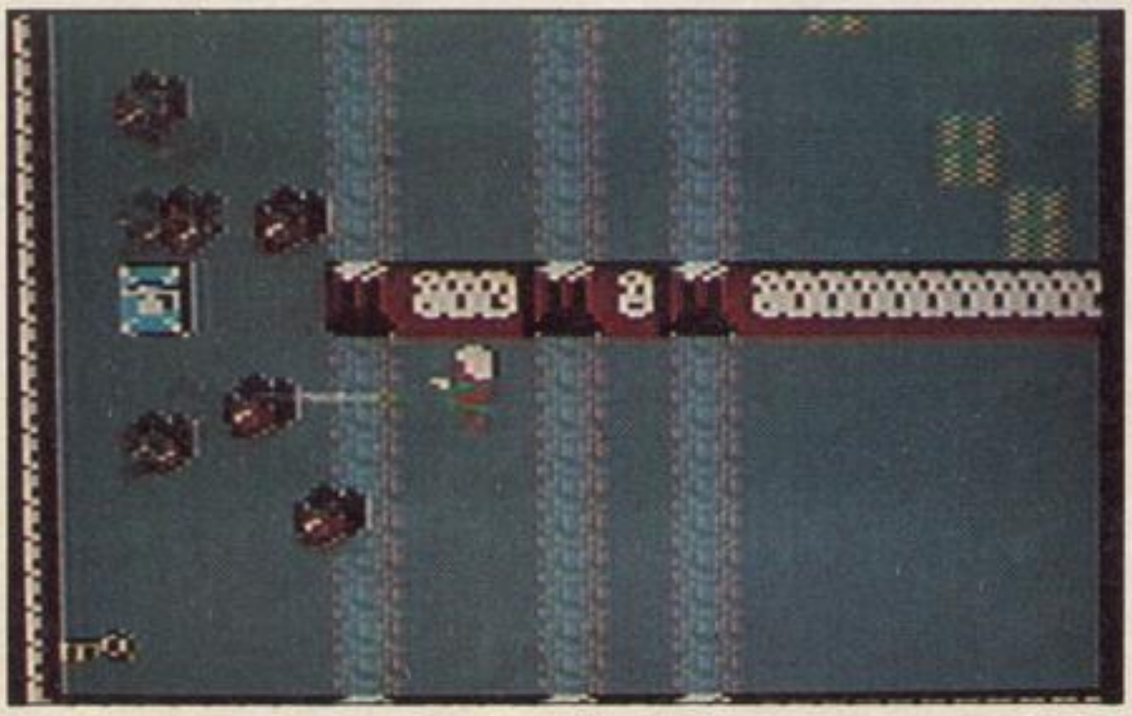
*DISPONIBILE ANCHE PER ALTRI TIPI DI COMPUTER

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

GAUNTLET II

US Gold, cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , solo joystick.
PerC64, Spectrum, Amstrad

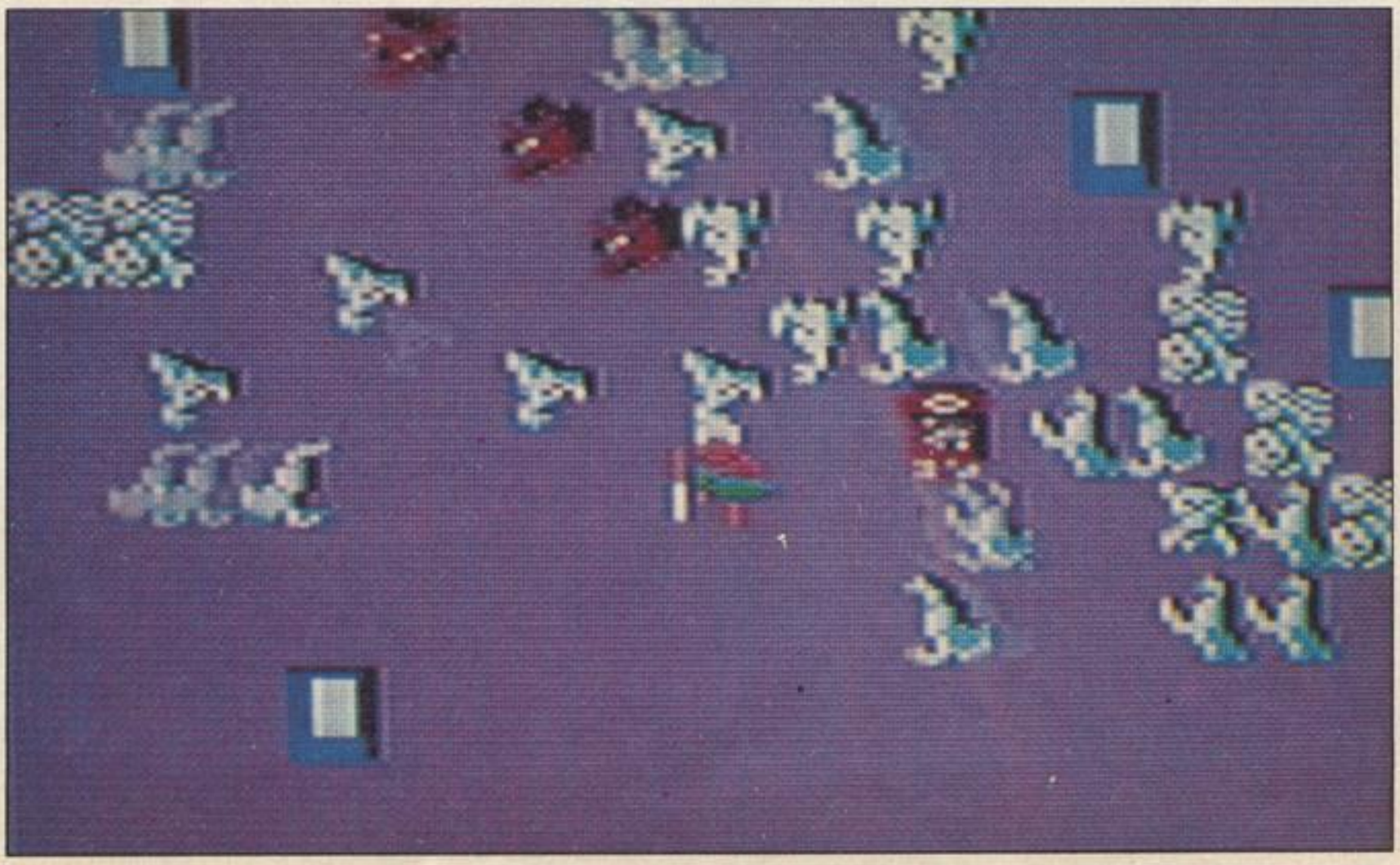
Dopo le loro avventure in Gauntlet e in Deeper Dungeon, i nostri intrepidi eroi - il Mago Merlin, l'Elfo Questor, il Guerriero Thor e la Valchiria Thyra - si preparano ancora una volta ad affrontare i mostri e le magie mitologiche in questo seguito della US Gold.
Prima di cominciare, uno o due giocatori scelgono un personaggio e un colore. E' possibile scegliere lo stesso personaggio ma non lo stesso colore. Dopo di che, vengono caricati i primi sei labirinti sotterranei.
Ci sono 100 labirinti, popolati da creature malvagie (tra cui Stregoni, Tirasassi, Demoni e Scheletri) e pieni di infidi trabocchetti e ostacoli. Il prolungato contatto con i mostri drena l'energia, visualizzata numericamente, che può però essere rimpinguata da cibo e sidro. Alcune borraccie di sidro sono avvelenate e il berlo causerà la perdita d'energia e renderà difficile il controllo del personaggio.
Si totalizzano punti colpendo le creature, distruggendo i generatori di mostri o raccogliendo gli oggetti sparsi per l'area di gioco, tra questi: pozioni, amuleti e chiavi. Tutti gli oggetti hanno uno scopo: le chiavi aprono le porte e sia le pozioni che gli amuleti conferiscono poteri magici quali armature extra, invisibilità temporanea, invulnerabilità, potenza di fuoco extra e repulsività.
Nascosti nei labirinti vi sono trabocchetti e congegni: mattonelle che intontiscono temporaneamente, campi di forza che drenano energia e necessitano un preciso tempismo per essere superati, muri che si muovono e si sgretolano per intrappolare l'incauto avventuriero.



Devo dire che la prima versione di Gauntlet era un po' carente in quanto a varietà: una situazione a cui ha fortunatamente rimediato questo successore. L'aggiunta di nuove cose, come le mattonelle che intontiscono, i campi di forza e le pozze d'acido, più un nuovo cast di mostri rendono Gauntlet II un più che degno avversario e un valido acquisto in sé e per sé. La complessità del gioco fa preferire l'opzione a due giocatori e quando apparirà il mostro "It" scoprirete chi sono i veri amici Il gioco non è proprio una scheggia, ma con così tanti personaggi, muri che si muovono e proiettili che schizzano ovunque è abbastanza comprensibile che sia così. Chiamate un amico e giocate a Gauntlet II.

Gauntlet mi piaceva molto e anche se era abastanza facile continuavo a tornare a giocarlo. Gauntlet II **è più rifinito e ha una grafica migliore, degli sprite più grandi, animati con più realismo e nessun bug! E' pieno di cose nuove tra cui i mostri "It" e "That", bauli pieni di tesori, uscite semoventi, colpi extra, trappole e muri nascosti. E' molto più impegnativo dell'originale e devi veramente darti da fare per superare i livelli: i nemici sembrano essere molto più malvagi. Lo si gode di più a giocarlo in due. Alcuni possono pensare che è un po' in ritardo, soprattutto visti tutti i cloni di** Gauntlet **in circolazione, ma se vi piace il genere,** Gauntlet II **è un gioco che vale il suo prezzo.**

Ho sempre pensato che buona parte dell'appetibilità di Gauntlet **fosse il fatto che veniva fresco fresco dalle sale giochi. I miglioramenti in** Gauntlet II **sono minimi, più che altro degli aggiustamenti nella struttura di gioco e delle migliorie grafiche. Questo non significa necessariamente che è un brutto gioco, ma mi viene da chiedermi perché uno voglia giocare a** Gauntlet II **invece che a uno degli altri competenti sosia di** Gauntlet **in commercio. Il gioco è abbastanza divertente, ma non posso dire che sia un acquisto essenziale.**



PRESENTAZIONE 81%
Buone istruzioni sia su carta che su schermo. Modo per due giocatori con qualunque combinazione di personaggi.
GRAFICA 81%
Nel complesso buona .
SONORO 30%
Scarso motivetto dei titoli e effetti scadenti.
APPETIBILITA' 83%
Instantaneamente irresistibile e impegnativo.
LONGEVITA' 80%
Con 100 difficili livelli da superare la longevità è più che buona.
GLOBALE 81%
Un ottimo seguito che dovrebbe piacere ai fan di Gauntlet che non sono ancora stanchi del genere.

PROJECT STEALTHFIGHTER

Microprose, cassetta L. 29.000, disco L. 29.000 , joystick con tastiera. Per C64.

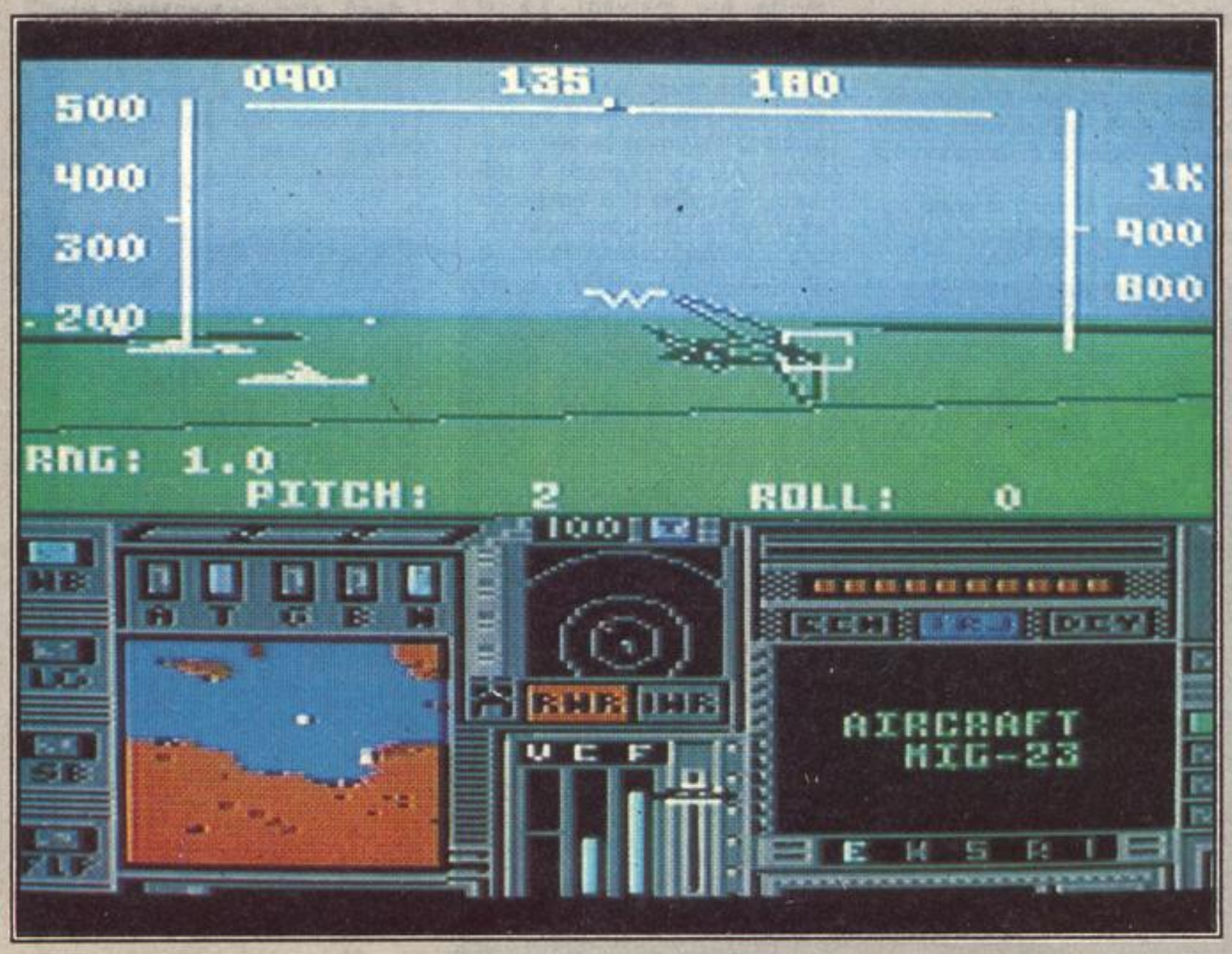
√ Lo stato dell'arte dei simulatori di combattimento aereo

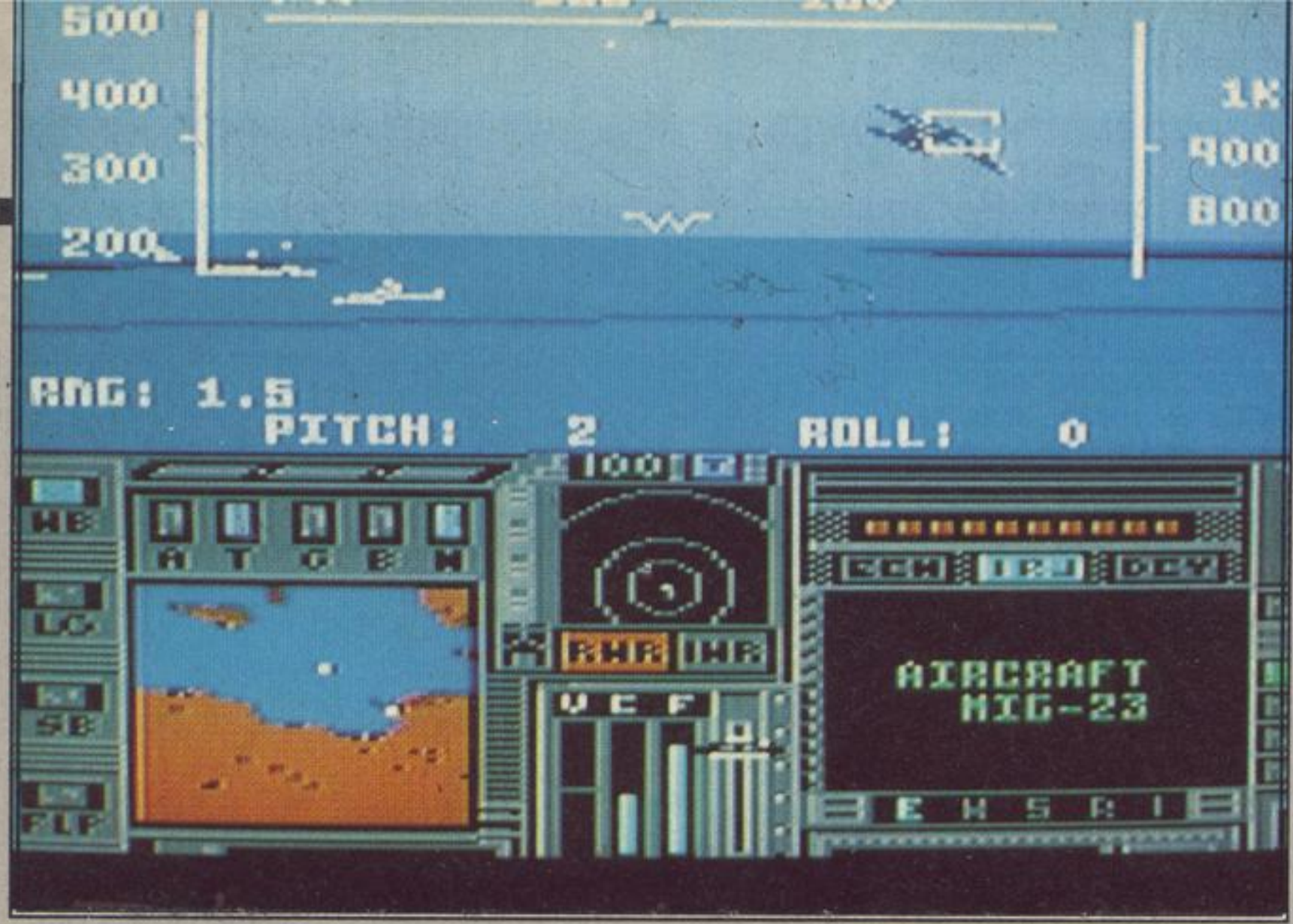
Sedetevi ai comandi del jet super segreto Stealth Fighter F-19 e affrontate le batterie di missili, le navi da guerra e i jet nemici nelle possibili zone calde del mondo: Libia, Golfo Persico, Capo Nord ed Europa Centrale.

Prima di decollare, l'aspirante pilota può stabilire i parametri della simulazione tramite una serie di schermi di opzioni. Innanzitutto il giocatore inserisce il proprio nome per creare un nuovo pilota o carica un pilota salvato in precedenza su disco. Quindi si sceglie l'ambientazione geografica e se siete un pilota principiante potete scegliere di allenarvi a volare e a combattere nella missione in Libia con rischio zero (cioé il fuoco nemico non vi colpirà). Altre opzioni comprendono: il livello di conflitto (da guerra fredda a guerra convenzionale), il tipo di bersaglio (aviotrasportato, tattico o strategico), il livello di abilità del nemico e il livello di realismo (riferito all'atterraggio e al numero di colpi subiti). Tutte le scelte hanno influenza sulla difficoltà globale, che è costantemente visualizzata nella parte bassa degli schermi-menù.

Dopo un rapporto sulla missione, l'F-19 viene armato per la missione prescelta. L'azione passa quindi al jet, con lo schermo che mostra una prospettiva a profili della località, con sottostante il pannello dei comandi dello Stealth. Sono presenti tutti gli indicatori e gli strumenti associati col volo, ma le informazioni più importanti - in particolare la velocità di volo, la rotta e l'altitudine - sono visualizzate su un display HUD che le proietta su un pannello trasparente all'interno del tettuccio. Questo consente al pilota di tenere d'occhio l'azione e di puntare sul bersaglio bombe, missili e cannoncini senza distogliere gli occhi per controllare i dati di volo. Sul pannello degli strumenti vi sono tre schermi video principali. Uno schermo a colori inquadra su comando o una mappa della zona della missione che indica la posizione attuale e gli obiettivi o una mappa locale tattica che mostra le installazioni a terra. Uno schermo monocromatico informa il pilota di cose come lo stato dei danni, l'identità dei nemici, i messaggi radio e lo stato delle armi. Al centro del pannello c'è un visualizzatore graduato variabile di pericolo che mostra i RADAR e le sorgenti di calore circostanti. Il visualizzatore può essere alternato per rilevare bersagli aviotrasportati o terrestri e trasmettere le posizioni di jet o di postazioni antiaeree nemiche così da consentire di attuare azioni evasive o offensive.

Cosa dovrei dire per primo? Devo parlarvi della superlativa qualità della grafica? O forse della incredibile giocabilità? No, vi parlerò dell'incredibile - o forse è più giusto dire credibilissima - atmosfera che emana dal gioco, perché è questo che rende così speciale questa simulazione. Se riuscite a sopportare il disgustoso sciovinismo del testo, il manuale si rivela una lettura eccellente ed illuminante. Di particolare interesse sono le parti sul combattimento ravvicinato, poiché dopo un po' di pratica è effettivamente possibile utilizzare i suggerimenti dati! Il realismo è inoltre incrementato dall'attualità degli scenari delle missioni, che ti fanno quasi credere che al telegiornale sentirai raccontare del fallimento di una missione Stealth in una delle zone calde del mondo. In questo gioco c'è così tanto spessore e giocabilità che un appassionato di simulatori di combattimento con un disk drive e 39.000 lire da spendere sarebbe pazzo a non comprarlo.





salvo alla base. Usando il sistema di esplusione il pilota sopravviverà e potrà così affrontare un'altra missione, ma ciò creerà un imbarazzante incidente internazionale e certamente non servirà a guadagnargli il rispetto dei colleghi al Club degli Ufficiali.
Dopo il volo, viene conferito al pilota un punteggio-missione e un voto in base all'utilizzo più ò meno azzeccato della tecnologia dello Stealth Fighter. Un buon comportamento in battaglia può fargli guadagnare una medaglia e se compirà con successo altre missioni potrà venir promosso di grado fino

Un altro indicatore di vitale importanza è la barra a LED di visibilità elettromagnetica che, controllando le emissioni elettromagnetiche dello Stealth Fighter, indica quanto è visibile ai rilevamenti nemici. L'F-19 è stato disegnato in modo da offrire il più basso profilo RADAR possibile ma, ad esempio, volando con il portello di lancio aperto si aumenta la sua visibilità.
Si totalizzano punti distruggendo i bersagli nemici, quali le postazioni antiaeree e i jet intercettatori, oltre ovviamente agli obiettivi primari della missione. L'F-19 ha quattro portelli di lancio, ciascuno contenete una serie diversa di missili e bombe. Ogni volta che si apre un portello, vista la possibile apparizione di un bersaglio nemico, appare sul display HUD un mirino. Quando vengono attivati i missili, il computer di puntamento disegna un rettangolo attorno al bersaglio nemico, lo identifica e ne calcola la distanza dallo Stealth Fighter. Mentre l'F-19 si avvicina al bersaglio, il computer cerca di bloccare il missile sul jet nemico e quando vi riesce ne altera il colore. Questo è il momento migliore per sparare, poiché il computer può perdere il bersaglio se esso, muovendosi, va fuori portata.
Il bombardamento delle installazioni a terra avviene in modo simile. Le bombe guidate dal laser vengono puntate allo stesso modo dei missili, ma le bombe a caduta libera o ritardata vengono indirizzate manualmente avvalendosi di un mirino che si proietta sul display HUD. Quando il mirino combacia con il rettangolo che racchiude l'installazione, bisogna scaricare le bombe.
L'F-19 è equipaggiato con tre sistemi difensivi che funzionano da deterrenti contro gli attacchi nemici. Il primo è un sistema di Contro-Misure Elettronico che confonde i missili teleguidati, il secondo un "disturbatore" ad infrarossi per evitare i missili a ricerca calorica e, il terzo, è una limitata dotazione di "esche", nel caso che i primi due vengano distrutti.
Una missione termina o quando lo Stealth Fighter viene distrutto o quando riesce a tornare sano e

Sto aspettando l'uscita di Project Stealth Fighter **fin da quando, a settembre, ne vidi un prototipo al PCW Show e l'attesa non è andata sprecata. Questo gioco della Microprose è un simulatore di combattimento pieno d'azione, con della grafica molto rapida e realistica e un'ottima giocabilità. C'è un incredibile numero di missioni da affrontare - da missioni di addestramento a piccoli sconfinamenti in territorio nemico per missioni di ricognizione a vere e proprie missioni di guerra - e lo spessore del gioco ha dell'incredibile! La completa serie di menù e gli schermi di intermezzo contribuiscono ad attirare il giocatore dentro l'azione ed è molto facile farsi prendere dal gioco. La concentrazione richiesta per far volare lo Stealth e la sensazione di trovarsi proprio nel mezzo di una missione non fanno altro che aumentare il coinvolgimento. La confezione è stupenda: contiene una mascherina per la tastiera, due mappe, un'appendice tecnica e un manuale bello spesso che è interessante da leggere (se riuscite a sopportare il tono paranoico anticomunista). Tutto sommato,** Project Stealth Fighter **è superbo e dovrebbe mantenere in quota per mesi gli aspiranti piloti di F-19.**

Spero proprio che non abbiate intenzione di risparmiare soldi questo mese: non con Project Stealth Fighter in circolazione! L'ultima simulazione della Microprose segue le orme di Gunship, ma riesce ad essere migliore in fatto di grafica e giocabilità, fornendo un palcoscenico evocativo sul quale esibire le proprie ambizioni di pilota. La presentazione è come solito ad alto livello, con tutte le rifiniture del suo predecessore, e la documentazione tecnica farà felice qualunque appassionato di dati tecnico-statistici. Grazie all'abbondanza delle missioni e delle opportunità di gioco, l'acquisto dovrebbe rivelarsi un investimento a lungo termine e, in effetti, l'unica mia riserva è che alcuni piloti di Gunship potrebbero trovare l'azione di Project Stealth Fighter un po' troppo simile a quella del suo predecessore. Personalmente, credo che lo stile di volo sia sufficientemente diverso e che il gioco sia molto più giocabile. Project Stealth Fighter è eccellente e stabilisce nuovi standard a cui gli altri dovranno aspirare.

PRESENTAZIONE 98%
Superba presentazione dentro e fuori lo schermo, con un accesso al disco ben strutturato e confezione e documentazione eccezionali.

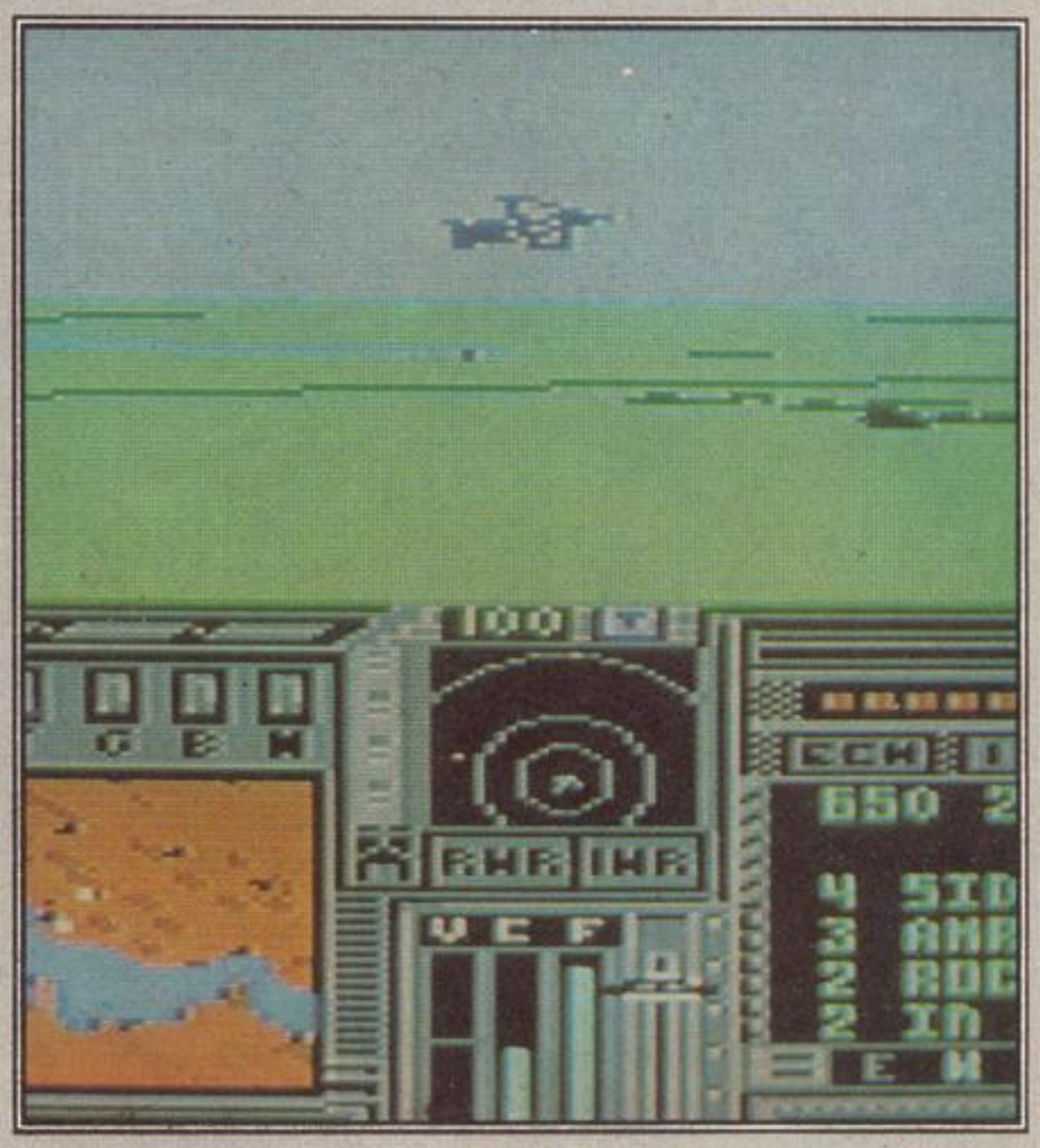
GRAFICA 92%
Paesaggi e rappresentazioni di combattimento convincenti e grafica del pannello d'istruzioni ben delineata.

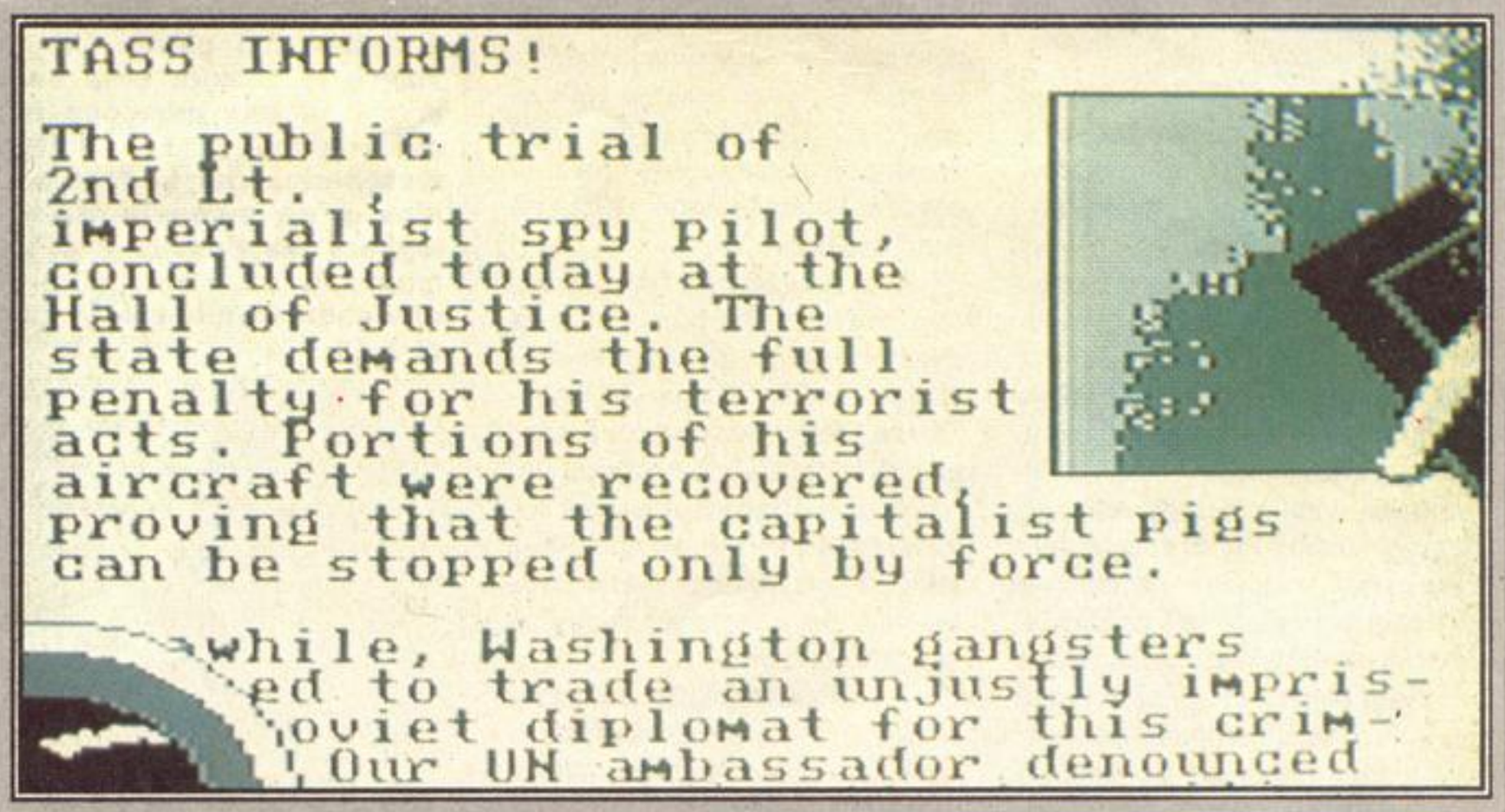
SONORO 51%
Efficaci rumori di motore e di combattimento.

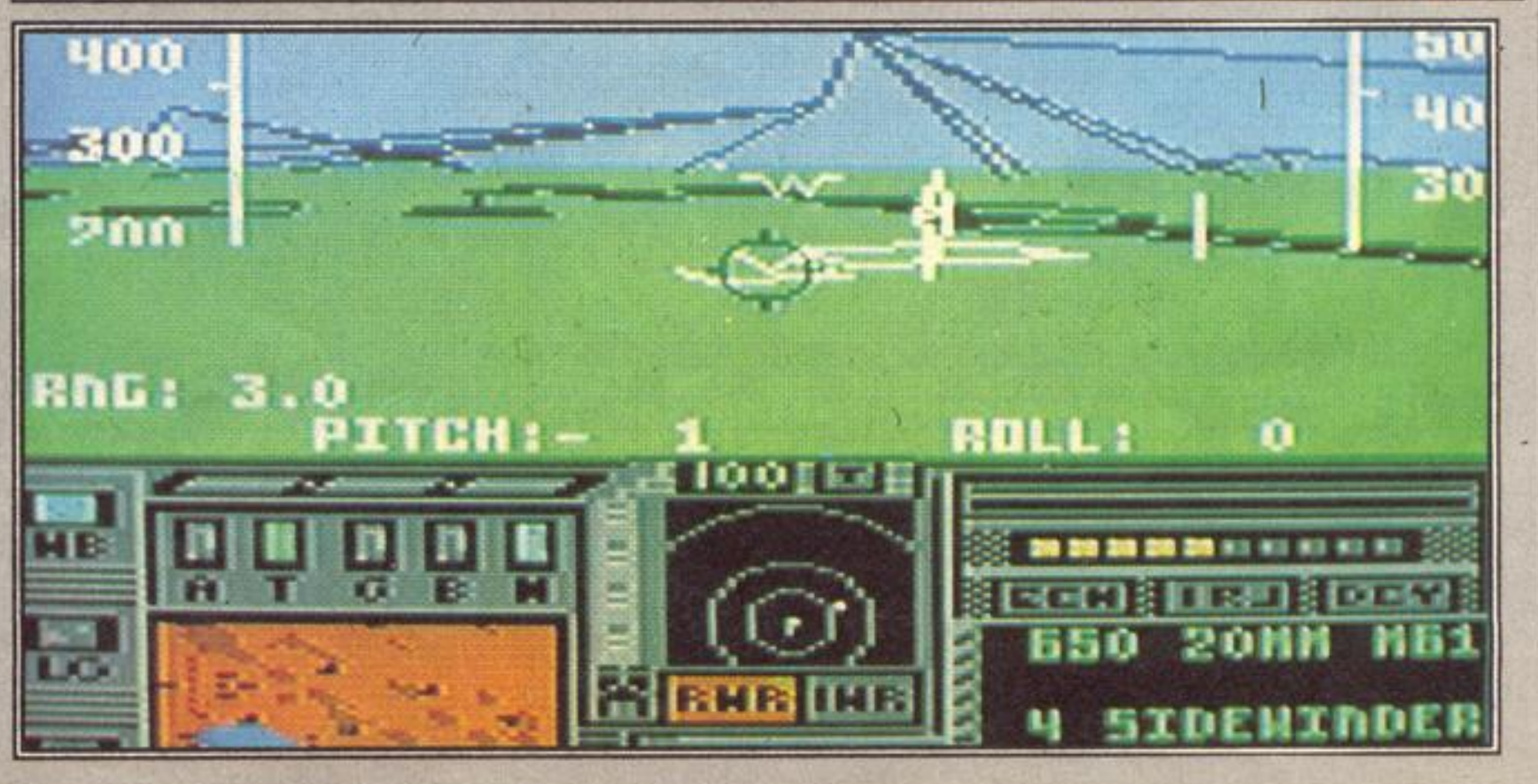
APPETIBILITA' 90%
Considerando la complessità del simulatore, è sorprendentemente facile entrare nel gioco.

LONGEVITA' 93%
Un mucchio di missioni e tanto spazio per progredire divertendosi.

GLOBALE 96%
Un simulatore di combattimento da lodare che figura tra i migliori mai realizzati.







CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

Gioco Caldo

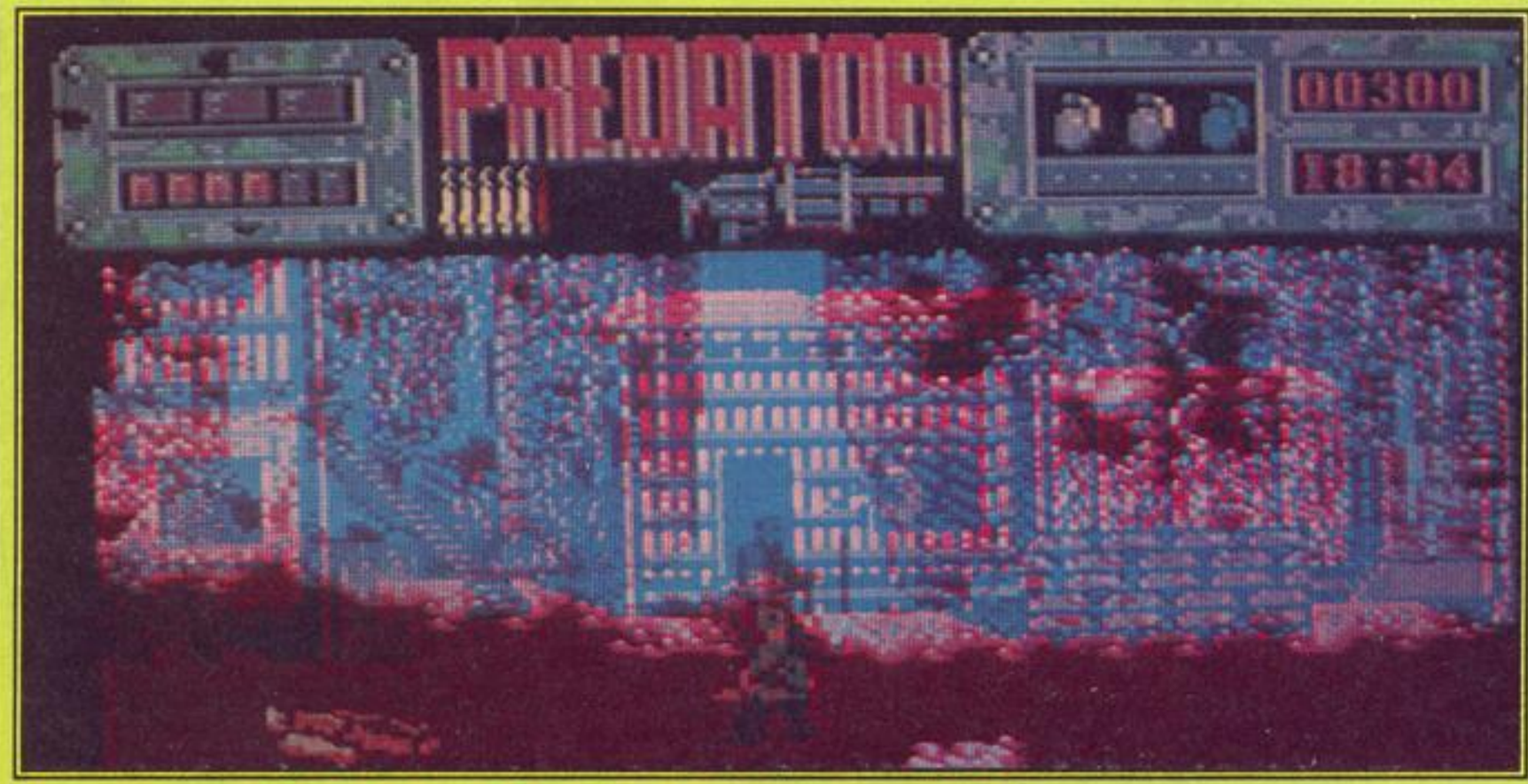
PREDATOR

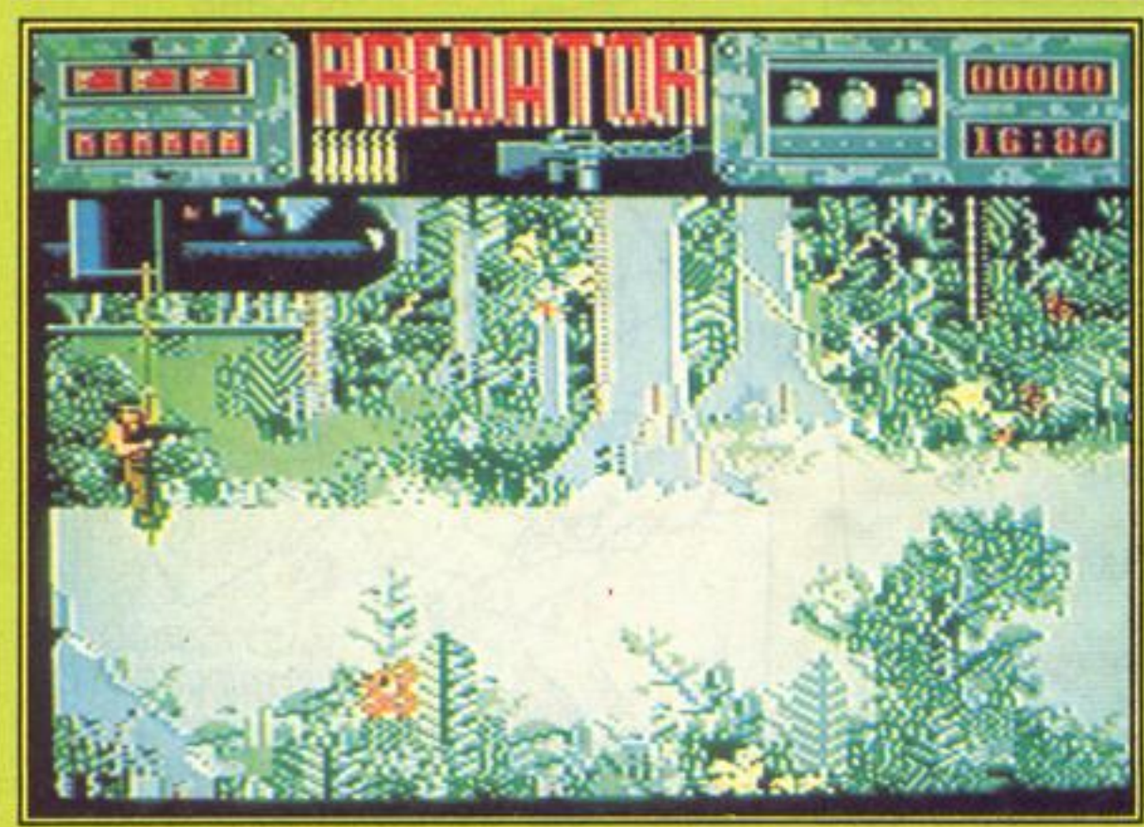
Activision, cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , joystick con tastiera. Per C64.

• Lottate per la vostra vita in questo gioco di combattimento nella giungla dell'Activision

Un elicottero con a bordo tre diplomatici americani in missione segreta si è schiantato nella giungla. Un gruppo di esperti anti-guerriglia - guidato dal Maggiore Alan "Dutch" Schaefer - viene mandato nella giungla a recuperare i tre dispersi.
Sorvolando con l'elicottero la zona dell'ultima posizione conosciuta dei diplomatici, Dutch e la sua squadra si calano a terra e si disperdono tra la vegetazione, con Schaefer in posizione di retroguardia.

Poco dopo Schaefer si imbatte nei resti dell'elicottero, ma non vi trova alcun segno di vita. . . né trova segni della sua squadra. Poco dopo trova il cadavere di uno dei suoi uomini, mutilato in un modo che i guerriglieri non oserebbero mai fare. La sua arma è però ancora lì e Dutch la raccoglie per incrementare il suo piccolo arsenale.
Più avanti, Schaefer si imbatte in numerosi avvoltoi che, infastidi perché devono abbandonare il loro macabro banchetto, lo attaccanno. Appesi ad un albero,





Innanzitutto, andatevi a vedere il film: merita. Ed ora il gioco: l'Activision ha lavorato sodo per catturare l'atmosfera del film e in larga misura vi è riuscita. Lo scenario segue fedelmente la trama originale e la tensione e l'atmosfera create ad ogni progresso che si fa contribuiscono a mantenere alto l'interesse. Arnold si muove in modo convincente e la giungla è estremamente efficace. L'alieno è un po' deludente, ma è difficile rendere una sensazione di dimensioni e massa con un semplice sprite. La colonna sonora è efficace, con un cinguettìo d'uccelli e un continuo rumore gorgogliante che ricorda la costante presenza dell'alieno! Devo ammettere che ho avuto difficoltà a progredire oltre la seconda parte, ma l'azione di gioco è irresistibile e ti fa venir voglia di riprovarci.

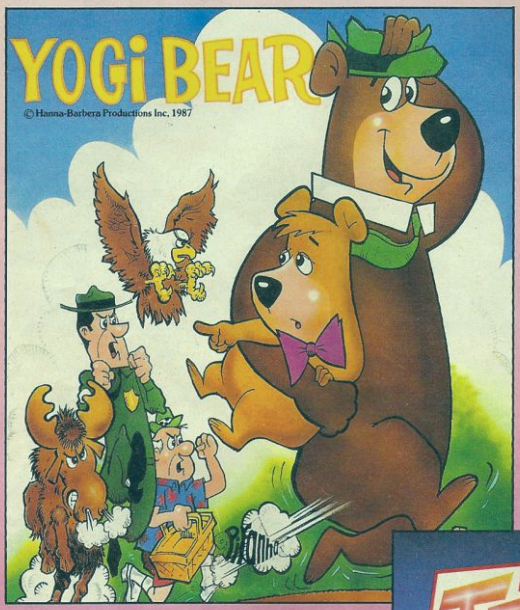
Un altro tie-in ispirato ad un film appena uscito: questa volta però la qualità è buona per entrambi. Predator **ha una bella presentazione su schermo: grazie all'eccellente scorrimento parallattico sembra di stare a guardare l'azione dalla boscaglia. La cura posta nei dettagli è tangibile ovunque. Guardate lo sprite di Arnold e il realismo della sua andatura e del rinculo del fucile. Le sequenze in cui l'alieno vi prende di mira creano tensione, ricordandovi la costante presenza del Predatore. In realtà poi, l'alieno è un po' una delusione dopo tutta quella tensione montante! Il modo di controllo è a volte fastidioso poiché è difficile sparare ad alcuni guerriglieri ed avvoltoi nei momenti più frenetici. Nel complesso, però, è una giocabile conversione cinematografica il cui stretto legame con la trama del film dovrebbe farlo piacere a coloro a cui è piaciuto il film.**

Schaefer vede i corpi scorticati dei suoi commilitoni. C'è proprio qualcosa di mostruoso in questa giungla. . .
Dopo una breve sequenza introduttiva, appare lo schermo di gioco a scorrimento orizzontale. **Predator** è diviso in quattro parti, di dieci schermi ciascuno. Nella prime due parti Schaefer corre, salta e si apre la strada nella giungla a pugni e mitragliate. Prima di poter arrivare all'appuntamento con gli elicotteri che lo riporteranno a casa, il Maggiore deve attraversare tre paesaggi a caricamento separato, nei quali deve guardarsi dagli agguati dei guerriglieri. Schaefer ha con sé tre bombe a mano che può lanciare a corta e lunga distanza per eliminare gli avversari più tenaci.
Oltre a lasciare cadaveri sul suo cammino, il Predatore si fa ogni tanto sentire, cercando di far fuori Schaefer con il suo raggio laser. I colori dello schermo mutano, per raffigurare il punto di vista del Predatore, e appare in sovraimpressione un mirino triangolare che "cerca" la figura del Maggiore. Bisogna assolutamente sfuggirgli.
I successivi due caricamenti sono gli scenari della scontro finale con la bestia, fedeli alla trama del film. Qui Dutch deve usare la sua forza e la sua intelligenza per sconfiggere e quindi uccidere l'alieno.

Fino a poco tempo fa, il genere del tie-in consisteva in un insieme piuttosto eterogeneo. Ad ogni modo, ciò sta cambiando ultimamente, prima con Platoon **e ora con** Predator, **dimostrando cosa si può fare con un po' di studio e immaginazione. Ad essere onesto, speravo che** Predator **sarebbe stato un bel gioco, dato che il film è uno dei miei preferiti, e sono contento di poter dire che non mi ha deluso. La grafica è eccellente: le scene della giungla sono fantastiche e Arnold è disegnato vivacemente. Anche l'animazione è stupenda e c'è una meticolosa attenzione ai dettagli: pompa il braccio ogni volta che spara e la sua espressione facciale cambia a seconda di dove guardi. L'intero gioco rispecchia questa perfezione e gli effetti individuali lo trasformano in qualche cosa di speciale: l'avanpiano scorrevole, il sonoro evocativo, il cambiamento di colori quando l'alieno vi prende di mira, i cadaveri scorticati: la lista è infinita. La struttura di gioco segue fedelmente il film: nei primi due livelli si tratta più che altro di uno sparatutto, mentre nei caricamenti finali l'enfasi si sposta sul combattimento corpo a corpo e sulla soluzione di enigmi. La sequenza finale è geniale, una specie di ciliegina sulla torta.** Predator **è uno stupendo tie-in e fa proprio centro.**

PRESENTAZIONE 89%
Molte opzioni, sequenze introduttiva e finale separate e una buona impressione generale.
GRAFICA 94%
Fondali della giungla parallattici curati nei minimi dettagli, un bellissimo sprite di Arnold e dei buoni effetti speciali.
SONORO 83%
Una buona colonna sonora martellante e un mucchio di effetti speciali che creano una certa atmosfera.
APPETIBILITA' 91%
Lo scenario quasi cinematografico e la facilità iniziale costituiscono una potente attrazione.
LONGEVITA' 81%
Ci vorrà un po' prima di sconfiggere il Predatore e l'azione è molto piacevole, anche se un po' ripetitiva.
GLOBALE 90%
Sangue e arena a volontà. Un brillante tie-in da un film altrettanto brillante.

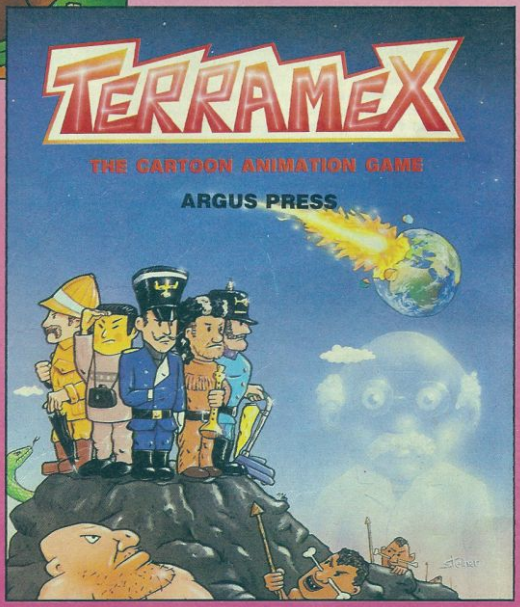
ITAL VIDEO



YOGI BEAR

Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000



TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE	**L. 12.000**
DISK	**L. 15.000**
AMIGA	**L. 18.000**
ATARI	**L. 22.000**
MSX	**L. 12.000**

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

APOLLO 18

Electronic Arts/Accolade, cassetta L.18.000 , disco L.24.000 , joystick e tastiera. Per C64 e Amiga.

Quanti di voi hanno mai sognato di diventare astronauti e provare l'emozione di un viaggio spaziale? Questo nuovo titolo della Accolade vi mette ai comandi di una navicella Apollo senza aver bisogno di fare anni e anni di addestramento.

Il viaggio è diviso in sette missioni minori, che portano la navicella e il suo equipaggio dalla base di lancio fino alla Luna e ritorno.

L'azione comincia nella base di lancio o *Mission Control*, con il razzo visualizzato sullo schermo soprastante il pannello di comando. I sistemi del razzo sono regolati tramite uno schermo telemetrico e quando tutti i sistemi indicano verde, si parte!

Dopo un conto alla rovescia di quindici secondi scatta la procedura di lancio. Il tempismo è cruciale e per determinare il momento giusto bisogna fare riferimento ad un "errorscopio". In momenti specifici del lancio, una barra rossa oscilla sullo schermo dell'errorscopio e bisogna premere il pulsante di fuoco nell'istante in cui la barra raggiunge il centro. Se avete indovinato il momento giusto vengono assegnati dei punti, viceversa un errore fa perdere punti, aumentando la possibilità che la missione venga cancellata. Durante l'ultima parte del lancio il giocatore controlla anche gli autogiro del razzo, che sono in costante movimento e devono essere tenuti fermi per evitare deviazioni dalla traiettoria di lancio prevista.

Se il razzo raggiunge l'orbita, comincia la seconda parte del viaggio. L'obiettivo consiste nel separare e quindi riunire il Modulo Principale al Modulo Lunare. Col joystick si tiene il velivolo in avvicinamento al centro di una serie di mirini a croce, mentre il pulsante di fuoco controlla la velocità. Perché l'avvicinamento riesca, deve essere eseguito con la massima precisione e a bassa velocità.

Durante l'attraversamento dello spazio tra la Terra e la Luna si devono eseguire manovre di correzione di rotta. Dopo un conto alla rovescia di cinque secondi, il giocatore preme il pulsante di fuoco per attivare i razzi. Bisognerà tenere un'occhio sul pannello di surriscaldamento per evitare che i razzi stiano accesi troppo a lungo, poiché in quel caso si dovrà ripetere la manovra a scapito del punteggio.

L'obiettivo successivo previsto dal programma di volo è l'allunaggio del Modulo Lunare. Si usa il joystick per tenere il modulo all'interno di un corridoio di discesa, mentre con il pulsante di fuoco si accendono i motori per diminuire la velocità.

Se si esce dal corridoio, viene cancellata la procedura d'allunaggio e si passa ad un altro dei tre punti d'allunaggio previsti. Se si falliscono tutti e tre i tentativi, non resterà abbastanza carburante per tentare un altro allunaggio.

Una volta che il modulo è allunato, l'astronauta scende sulla superficie lunare e si dirige verso il Surveyor III. Bisogna muovere il joystick attentamente per superare la distanza nel più breve tempo possibile senza perdere l'equilibrio.

Sulla via del ritorno, c'è un'altra piccola missione da espletare. Di nuovo vestito con la tuta spaziale, l'astronauta deve uscire dalla navicella e recuperare, uno alla volta, tre satelliti catturandoli con un "gancio spaziale" direzionabile. Il tempo e il numero dei tentativi di recupero determinano il punteggio di questa sezione.

Infine, il giocatore si prepara per l'ammaraggio guidando la navicella attraverso l'atmosfera terrestre con un angolo di penetrazione tale che l'impatto con l'atmosfera non provochi un surriscaldamento che potrebbe distruggere la navicella e il suo equipaggio. Si usa il joystick per mantenere un mirino a croce al centro di una sfera rotante. Più tempo si terrà la croce fuori centro, più elevata diventerà la temperatura e maggiore sarà il pericolo per l'equipaggio.

Quando anche questa ultima prova sarà completata, la capsula ammarerà nell'oceano tra il tripudio dei soccorritori. . .

Grazie all'ottima grafica e alla miriade di voci sintetizzate che incrementano il realismo della simulazione, l'Accolade è riuscita a catturare l'atmosfera di un volo spaziale. Alcuni effetti sono straordinari: ma avete poco tempo per ammirarli perché siete impegnati a controllare il pannello nella metà inferiore dello schermo! Per completare le sette missioni ci vuole molta costanza e per riuscire a ritornare a Terra sani e salvi vi ci vorrà un bel po' di tempo. Unica riserva: dato che le missioni appaiono sempre nello stesso ordine, il gioco può rivelarsi ripetitivo. Ciò detto, Apollo 18 offre un mucchio di divertimento e dovrebbe allettare coloro a cui interessa l'esplorazione spaziale.

Sono un amante dei simulatori spaziali e di volo e mi sono impossessato di Apollo 18 appena è arrivato in redazione. Fin dall'inizio, la grafica e il sonoro digitalizzato creano una stupenda atmosfera, per non parlare del realismo dello schermo nella sequenza di lancio. Sfortunatamente, il giocatore deve fare così tanta attenzione alle manopole e agli indicatori di controllo che alcune delle migliori immagini vanno perdute. Ho i miei dubbi sulla longevità del gioco: l'unica cosa che può spingere a riprovarci è la speranza che accada qualcosa di inaspettato. Mi sono divertito a giocarlo, ma non credo che Apollo 18 interesserà coloro che non hanno almeno una moderata attrazione per l'astronautica.

▼ *Tutto OK qui a Houston: via col conto alla rovescia!*

PRESENTAZIONE 88%
Istruzioni esaustive, tabella dei record e opzioni di restart e pausa.

GRAFICA 89%
Sempre e comunque eccellente, con in più alcune immagini digitalizzate.

SONORO 90%
Pochi effetti sonori, ma un mucchio di realistiche sintesi vocali.

APPETIBILITA' 83%
Il lungo stadio iniziale è un po' fastidioso per il suo continuo ricorrere, ma la voglia di completare le missioni vi spinge a giocarlo.

LONGEVITA' 64%
E' difficile completare tutte e sette le missioni, ma dopo aver portato a termine il viaggio l'interesse svanisce.

GLOBALE 81%
Una divertente e ben curata simulazione che dovrebbe piacere agli appassionati di voli spaziali.

MASTERS OF THE UNIVERSE: THE MOVIE

Gremlin Graphics, casssetta L.12.000 , disco L.15.000 , solo joystick. Per C64, MSX e Amstrad.

La catastrofe si è abbattuta sulla terra di Eternia: Skeletor ha conquistato il Castello di Greyskulle e imprigionato la maga. He-Man ha un solo modo per sconfiggere Skeletor: ritrovare la Chiave Cosmica, un congegno che consente di viaggiare attraverso il tempo e lo spazio.

Nel fuggire dalle grinfie di Skeletor, He-Man ed i suoi amici si materializzano nell'America dei giorni nostri. Perdono però la chiave, la quale viene trovata da uno studente universitario che credendola uno strumento musicale cerca di farla suonare, non sapendo che il suono ha attirato l'attenzione di Skeletor e dei suoi scagnozzi. . .

Il giocatore interpreta He-Man che, con i suoi due compagni Teela e Gwildor, deve trovare gli otto accordi necessari per attivare la Chiave Cosmica e riportarla al Castello di Greyskulle. L'azione comincia in una città americana con He-Man alla ricerca degli accordi. He-Man viene guidato per la città tramite joystick e frequentemente si trova davanti agli scagnozzi di Skeletor che può far fuori sparando.

Molti accordi si trovano per le strade, mentre altri appaiono solo quando vengono uccisi degli scagnozzi di Skeletor in determinate locazioni, tra cui il deposito rottami e il negozio di musica di Charlie. Quando, come in questi casi, He-Man si trova faccia a faccia con i suoi avversari, l'azione viene raffigurata più dettagliatamente. Quando He-Man troverà il disco volante "parcheggiato" sui tetti avverrà anche una battaglia a mezz'aria a colpi di laser.

Per facilitare il giocatore viene fornita una mappa del labirinto, che viene richiamata premendo la barra spaziatrice. A intervalli di tempo appaiono anche Teela e Gwildor per dare consigli e informazioni.

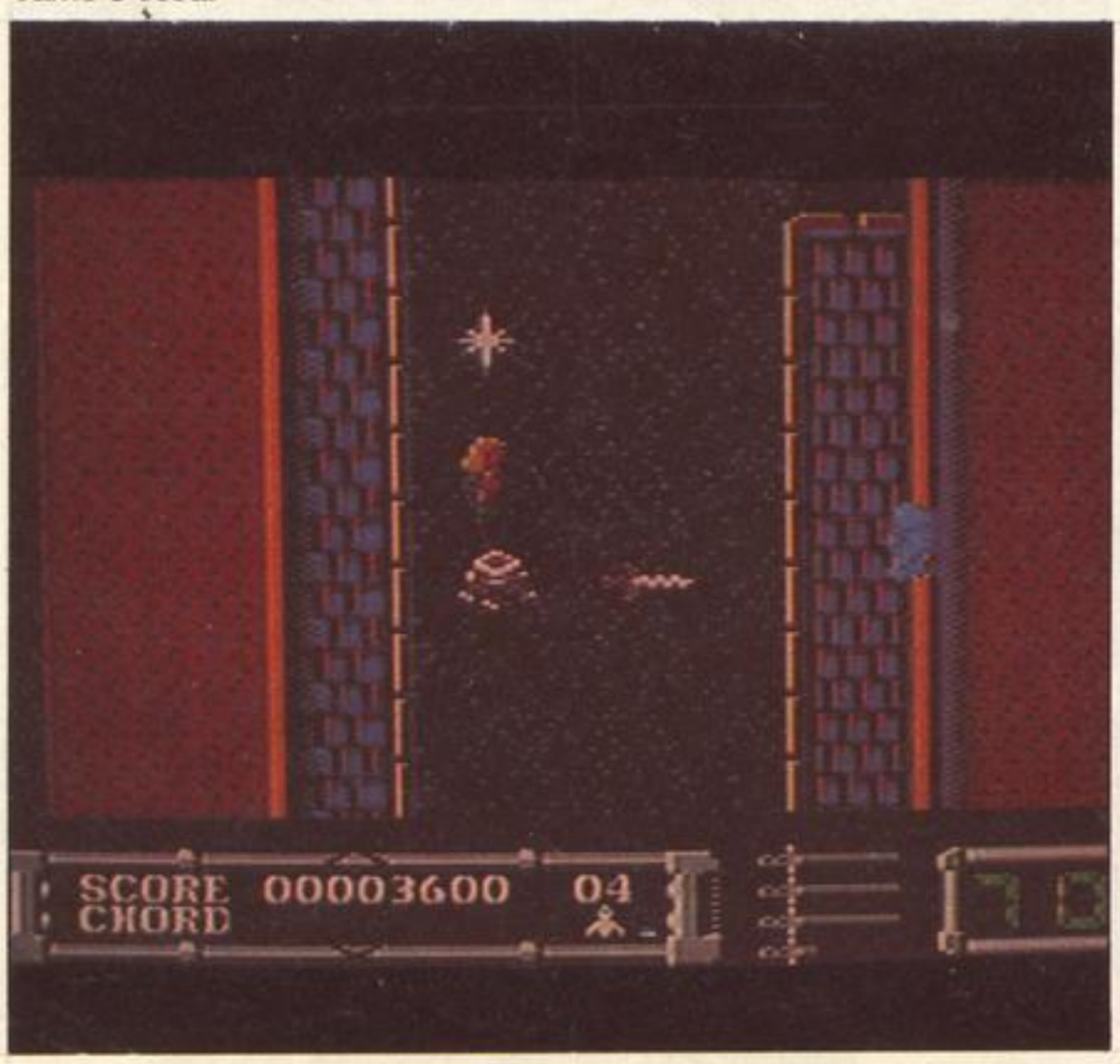
He-Man potrà fare ritorno al Castello di Greyskulle solo quando avrà trovato gli otto accordi e solo allora avverrà il duello finale con Skeletor in persona. Una volta atterrato nei pressi del trono, He-Man deve spingere Skeletor nell'abisso circostante per liberare Eternia dal malvagio e diventare finalmente Signore dell'Universo.

Anche se la struttura di gioco immediata e poco impegnativa non piacerà ai giocatori esperti, penso che i più piccoli troveranno Masters of the Universe divertente. Ed è giusto così, visto che il gioco è basato su un film indirizzato ai bambini. La grafica non è spettacolare e neanche il sonoro, ma c'è abbastanza per tenere attaccati al monitor i fan di He-Man. . . almeno fino all'uscita del seguito del film.

Nonostante l'azione poco originale e la grafica e il sonoro mediocri, sono riuscito a divertermi un pochettino. Quello che mi colpisce, però, è la facilità del gioco. He-Man può muoversi per la città quasi dimenticandosi degli scagnozzi di Skeletor, facilissimi da evitare, e la prima partita che ho giocato è durata quasi mezz'ora. In un certo modo va bene così perché significa che può essere giocato dai più piccoli, per i quali è stato pensato in effetti il gioco. E' certamente giocabile ma, per gli smanettatori più esperti, ha un fascino limitato.

Ho trovato Masters of the Universe molto confusionario durante le scene di strada. Inoltre il processo di localizzazione di posti come il deposito rottami o il negozio di Charlie è riuscito soltanto dopo un continuo riferimento alla mappa. Ogni volta che girate un angolo, appare lo stesso schermo, ma con uno schema di colori alterato e visualizzato con un'orientazione diversa. Se continuate a muovervi nella stessa direzione, in realtà state sempre nella stessa locazione (lo dicevo che era confusionario). Il resto del gioco è standard, con sprite colorati e fondali molto carini. Il sonoro non è niente di speciale: uno scarno motivetto d'apertura e alcuni crudi effetti sonori. Divertente per il giocatore più giovane, ma quelli di una certa età troveranno la semplice struttura di gioco poco gratificante.

▼ *Lo sprite di He-Man ha le stesse capacità interpretative dell'attore in carne e ossa.*



PRESENTAZIONE 60%
Decente la presentazione su schermo, ma la confusa struttura di gioco non è ben spiegata nelle istruzioni.

GRAFICA 62%
Le sciatbe scene di strada sono rimpinguate dalle locazioni più dettagliate.

SONORO 38%
Tiepido motivetto d'apertura e effetti sonori standard.

APPETIBILITA' 56%
Il confuso sistema di movimento richiede tempo per abituarcisi, ma l'obiettivo è chiarissimo.

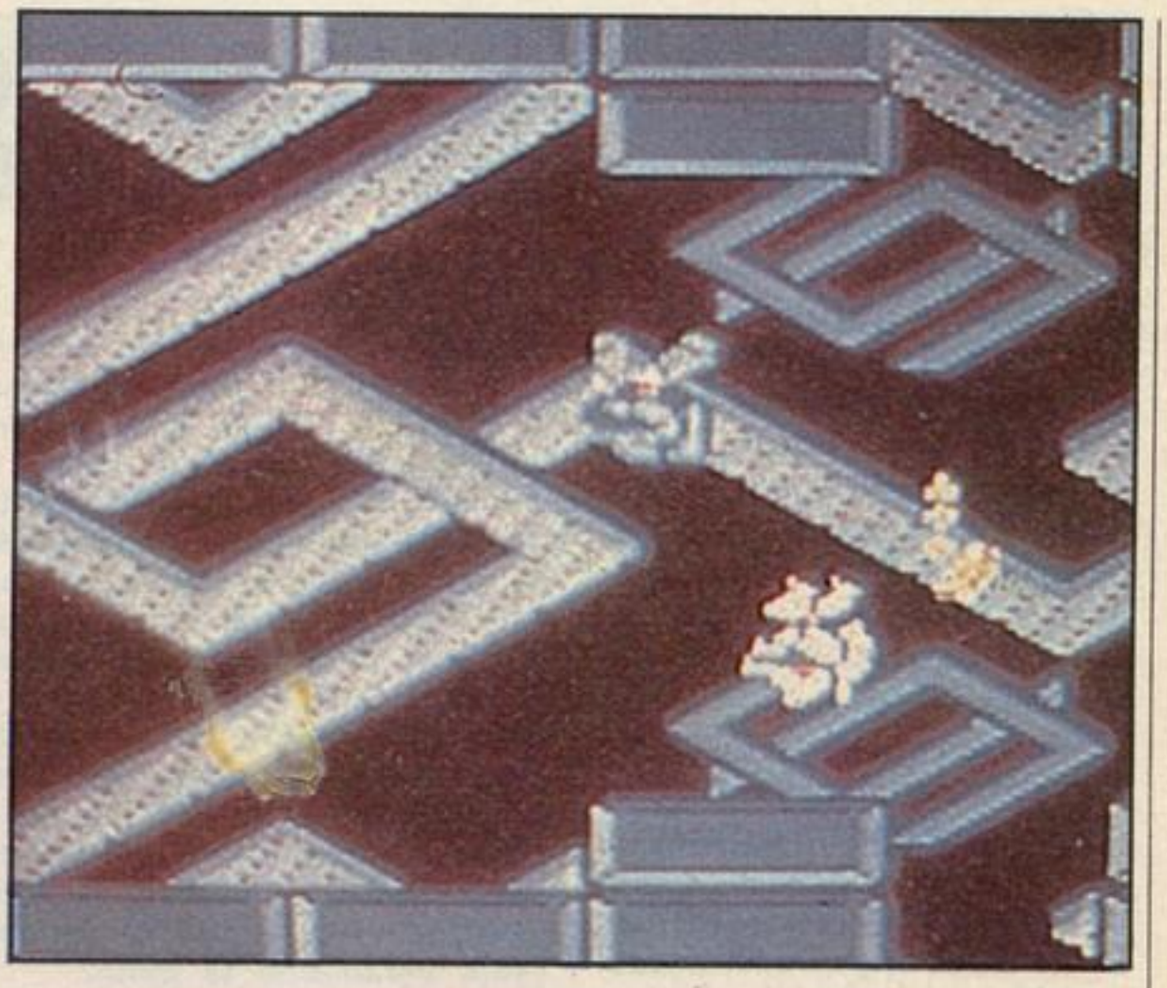
LONGEVITA' 46%
La superficiale struttura di gioco scoraggia presto i giocatori più incalliti.

GLOBALE 57%
Un semplice ma allettante arcade adventure indirizzato - ed in questo ben adatto- ad un pubblico più giovane.

SIDE ARMS

GO! cassetta l.18.000 , disco L.25.000 , joystick con tatiera.
.Per C64, Spectrum, Amstrad

Ancora una volta la Terra rischia di essere distrutta, questa volta dal megalomane alieno Bozon.
Il destino del mondo è nelle mani del Tenente Henry e del Sergente Sanders, due piloti di robonavicelle ai quali è stato ordinato di entrare nell'enorme impero sotterraneo di Bozon. Qui, un livello dopo l'altro, si devono aprire la strada all'interno delle caverne respingendo i feroci attacchi nemici.
Side Arms si può giocare da soli o in squadra. L'avanzata dei due eroi nel paesaggio a scorrimento orizzontale viene ostacolata dagli alieni, che si presentano in almeno quindici fogge diverse. Oltre a garantire punti, alcuni alieni, una volta colpiti, si lasciano dietro dei simboli POW: raccogliendoli, moltiplicherete per tre la velocità di sparo. Se invece di raccoglierli gli sparate contro, possono cambiare da POW in WOP (che diminuisce la velocità di sparo) e poi in un piccolo simbolo grafico rappresentante una delle altre quattro armi: *MBL* è un mega bazooka; *3-Way* spara raffiche di fuoco; *Tail Gun* spara all'indietro e *Auto* è un congegno rotante che spara raggi laser multipli in tutte le direzioni. Ciscuna arma così ottenuta viene selezionata usando il tasto SHIFT. Per incrementare la potenza di fuoco individuale, o consentire la fusione di più navicelle in una più potente, si può raccogliere il simbolo "Alpha/Beta", il cui effetto dura fino a quando il giocatore che l'ha raccolto non perde una vita.
Bisogna superare otto livelli a caricamento separato per arrivare allo scontro con l'arma finale di Bozon, il "Mobile Armour Sentipet", la cui distruzione segna la fine del gioco

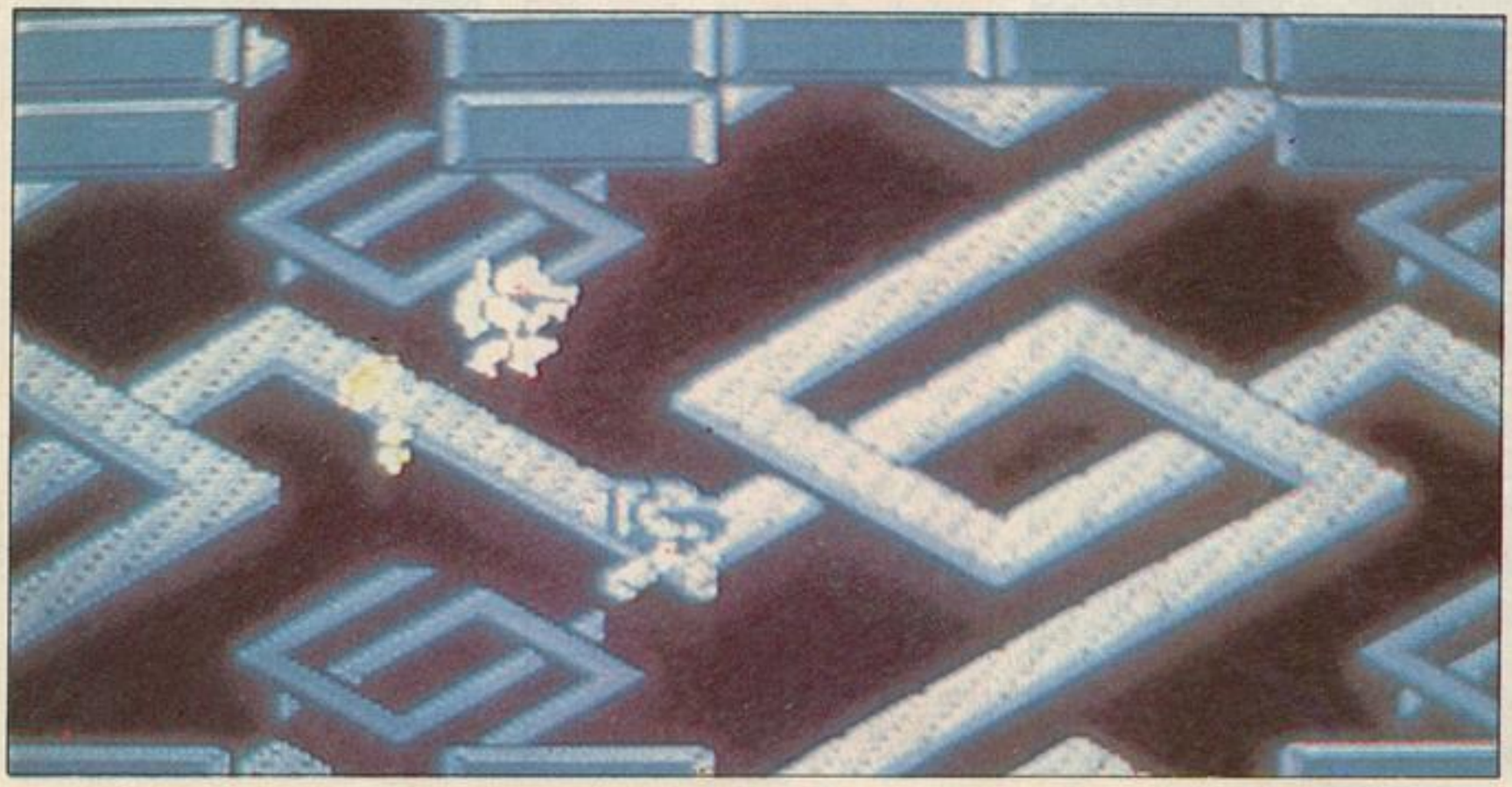


▲ Side Arms *sembra una variante a due giocatori di* Salamander

Una domanda si pone: cosa facevano le software house quando non esistevano gli spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale? L'unica ragione per mettere in commercio Side Arms può essere che, essendo una conversione di un coin-op, potrà piacere a coloro a cui piace l'originale. Sfortunatamente, saranno proprio costoro ad essere delusi, poiché la conversione non ha tutto quello che c'è nell'originale. Per quelli che non sanno cosa aspettarsi, Side Arms non dovrebbe essere una delusione, dato che è abbastanza giocabile. Ma ci sono giochi migliori di questo tra quelli di categoria economica.

Side Arms è il secondo gioco della GO! di questo mese ed è, secondo me, il migliore dei due. Graficamente è buono: lo scorrimento è fluido e sia gli sprite dei personaggi che i fondali sono colorati e ben disegnati (anche se i fondali tendono ad essere un po' psichedelici ed è consigliabile l'uso di occhiali scuri). Il sonoro consiste in un debole e subito dimenticato motivetto più degli effetti mediocri. Nonostante l'arduo multi-caricamento, Side Arms è divertente da giocare ed ha abbastanza cose per tenere occupati per un po' i "grilletti facili" più fanatici, anche se credo che sia troppo facile arrivare allo schermo finale. Tutto sommato uno sparatutto divertente, anche se abbastanza mediocre.

▼ *Il Tenente Henry e il sergente Sanders cercano di salvare il Globo Blu dal tiranno Bozon (beh, qui c'è scritto così)*



PRESENTAZIONE 69%
Multi-caricamento invadente, ma mantiene l'opzione a due giocatori dell'originale ed ha tre livelli di difficoltà.
GRAFICA 63%
Sprite e fondali poco avventurosi ma adeguati.
SONORO 29%
Rumori di sparo appropriati, ma un colonna sonora pateticamente debole e stridula.
APPETIBILITA' 76%
Sparatutto semplice e immediato.
LONGEVITA' 57%
La missione è lunga, ma l'azione è ripetitiva.
GLOBALE 61%
Una giocabile conversione rovinata dall'omissione di alcune delle caratteristiche più allettanti dell'originale.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Grand Slam Entertainment, cassetta L.25.000, disco L. 25/29.000, joystick con tastiera. Per C64, Amiga.

In **The Hunt For Red October** il giocatore veste i panni di un comandante di un sottomarino russo che diserta per passare all'Occidente. Il sottomarino in questione è l'ultimo modello a propulsione nucleare ed è provvisto di una rivoluzionaria spinta "caterpillar" che gli consente di muoversi in maniera virtualmente silenziosa.

La missione è divisa in due parti: fuga e *rendezvous*. Per fuggire dall'Unione Sovietica il giocatore deve superare ostacoli sommersi ed evitare mine e sottomarini russi. La difficoltà del *rendezvous* con gli americani varia a seconda della prestazione del giocatore nella prima parte.

Lo schermo del gioco è diviso in due aree: la metà superiore è quella principale e serve a visualizzare mappe, proiezioni del sonar e la veduta tridimensionale del periscopio. La metà inferiore contiene le icone, gli indicatori e i messaggi necessari al funzionamento del sottomarino.

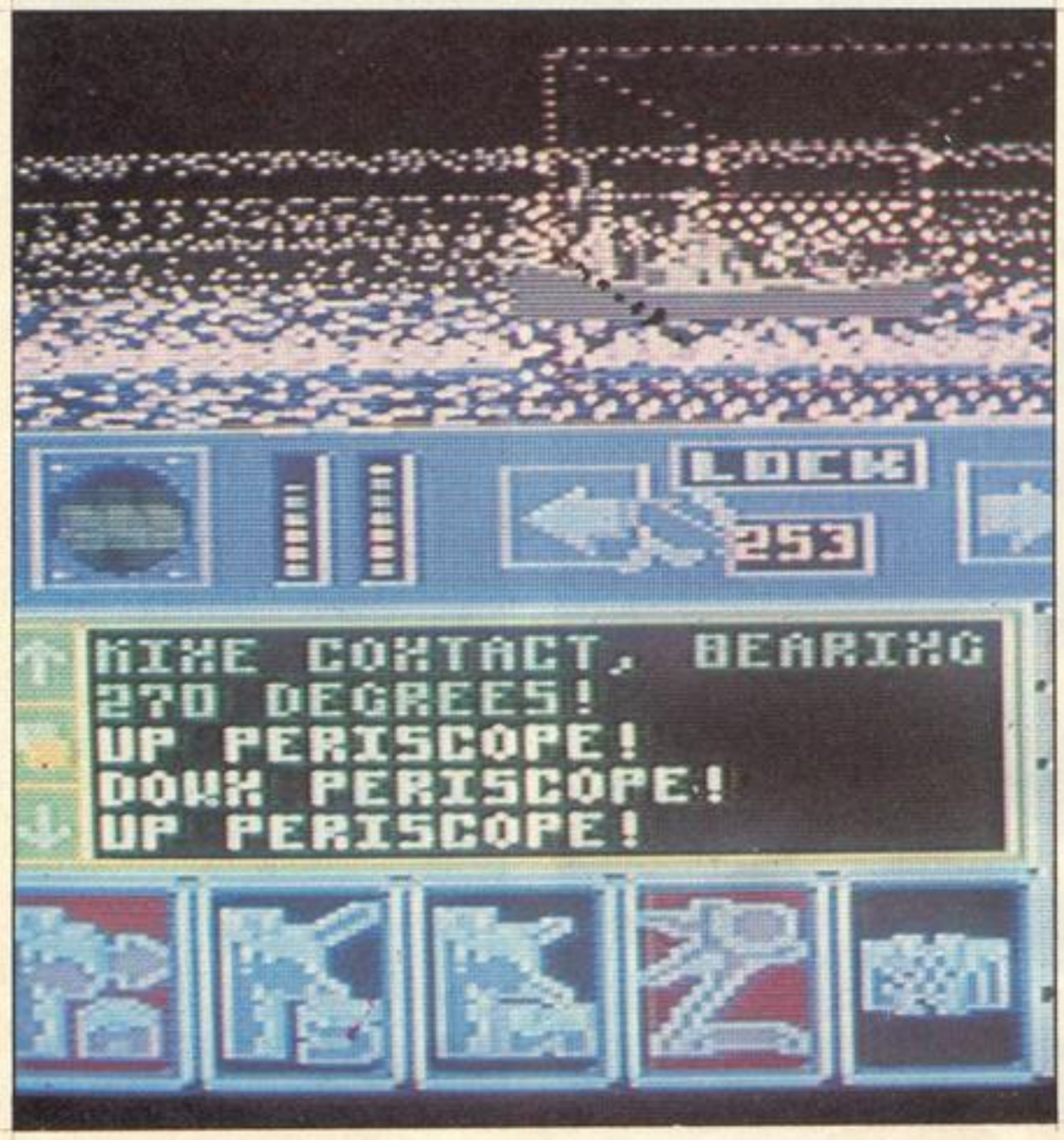
Il gioco è controllato interamente tramite icone ed il controllo del sottomarino è diviso in quattro aree principali: sonar, motori, armamenti e periscopio. Selezionando una di queste icone si accede ad un'ulteriore serie di icone, indicatori e display digitali riferiti all'area prescelta.

Sia prima che durante il gioco sono disponibili diverse opzioni: una posizione di gioco può essere salvata o caricata da nastro o disco e in qualunque momento è possibile richiamare una carta di riconoscimento con i particolari delle navi nemiche. Queste opzioni sono richiamabili con il tasto F1 che funziona alternativamente anche come comando di pausa.

Se il sottomarino viene distrutto da un altro sottomarino o se va sbattere contro un ostacolo sommerso il gioco finisce e apparirà un rapporto sulla vostra prestazione a mo' di articolo di quotidiano, che funziona anche da punteggio.

All'inizio ho pensato che questo fosse un altro di quei giochi troppo complicati per essere giocabili. Dopo essere andato a sbattere un po' di volte contro delle mine sono riuscito a familiarizzare con i comandi e lo schermo e la mia perseveranza è stata premiata con un serio caso di assuefazione. Tutti gli elementi di una buona simulazione sono presenti: facilità d'uso, grafica eccellente, documentazione completa. In più il realismo e lo spessore non fanno altro che incrementarne il divertimento. Alcuni potrebbero lamentarsi della mancanza del sonoro, ma un silenzio interrotto occasionalmente dal bip del sonar è quello che mi aspetterei di sentire in un sottomarino immerso nel mezzo dell'Atlantico. Quindi, se siete un appassionato di simulazioni, vi consiglio di dare un'occhiata a Red October: **ne vale veramente la pena.**

▼ *Deciditi! Il periscopio deve stare su o giù?*



Ho avuto difficoltà ad entrare nel gioco per la rapidità iniziale dell'azione. Ad ogni modo, appena siete riusciti a deinire una strategia di comportamento per i primi minuti, il gioco diventa leggermente più facile e interessante. La presentazione è molto buona, con un poster, delle carte di riconoscimento e un manuale informativo a complemento dell'eccellente visualizzazione su schermo. La grafica riesce a ricreare in modo brillante un'atmosfera tecnicamente adeguata e minacciosamente tenebrosa, mentre le icone sono disegnate in modo chiarissimo e sono facili da usare. Una volta superata la confusione iniziale, l'azione e il realismo rendono il gioco coinvolgente.

Dopo la delusione di Sub Battle Simulator **della Epyx,** The Hunt for Red October **è una ventata d'aria fresca per gli appassionati di simulazioni. All'inizio è molto difficile - e le 40 pagine del manuale d'istruzione non sono di molto aiuto a questo proposito - ma una volta che avete preso confidenza con i comandi il gioco rivela tutta la sua capacità d'attrazione (anche se all'inizio si muore abbastanza in fretta). Le icone sono semplici sia dal punto di vista pratico che concettuale e non ci vuole molto prima che il tutto diventi quasi naturale. Graficamente,** Red October **è molto bello, specialmente gli schermi del sonar e le vedute esterne (da sottolineare anche il brillante schermo di caricamento). Un tema insolito realizzato in modo intelligente ed efficace.**

PRESENTAZIONE 93%
Manuale d'istruzioni esaustivo, poster, spilletta in omaggio, carta di riconoscimento delle navi e schermo di gioco di facile lettura, più una sempre utile opzione di save.

GRAFICA 80%
La grafica è più che funzionale e contribuisce a creare l'atmosfera del gioco.

SONORO 51%
Minimale, ma efficace.

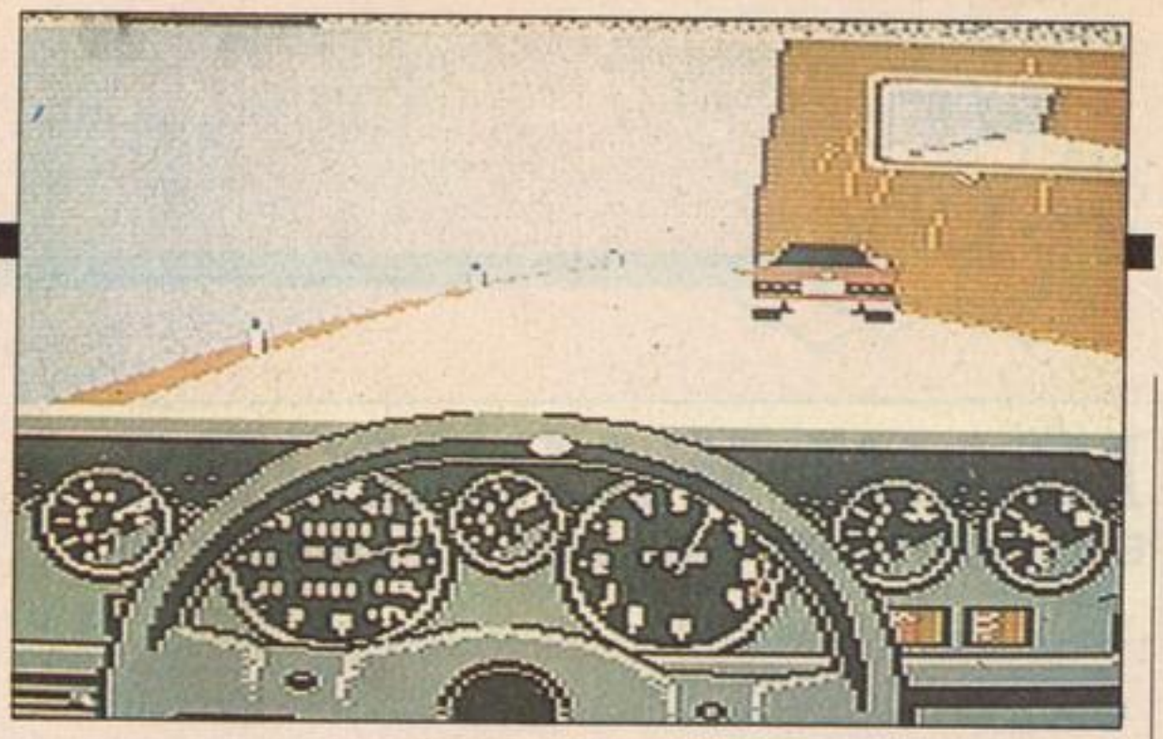
APPETIBILITA' 68%
Difficile all'inizio, ma la perseveranza viene premiata con un'azione irresistibile.

LONGEVITA' 75%
Disertare è difficile ma piacevole, ma una volta completata la missione l'interesse può svanire facilmente.

GLOBALE 81%
Una simulazione giocabile, realistica e ben presentata che potrebbe allettare gli smanettoni in cerca di un po' di sostanza.

TEST DRIVE

Accolade/Electronic Arts, cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , joystick con tastiera. Per C64/128.



Dopo la versione per Amiga (recensita nel numero di gennaio) ecco quella per C64/128 di questa simulazione di guida sportiva della Accolade. Il gioco l'abbiamo descritto nella recensione precendente e quindi ci limiteremo all'essenziale. **Test Drive** vi mette alla guida di cinque tra le macchine più affascinanti del mondo -Ferrari Testarossa, Lamborghini Countach, Porsche 911 Turbo, Lotus Esprit e Chevrolet Corvette - con l'obiettivo di superare una serie di tappe fino ad arrivare al traguardo finale nel minor tempo possibile. La strada a due corsie in prospettiva 3D, che si snoda tra un burrone a sinistra e una parete rocciosa a destra, è vista dal posto di guida e nella parte bassa dello schermo c'è il cruscotto con volante e cambio. La media è rovinata dal traffico in entrambi i sensi di marcia. Bisogna inoltre evitare di uscire di strada, nonché fare attenzione alle pattuglie dell'Autostradale.
Ad ogni tappa vi fermerete ad un distributore dove vi faranno il pieno oltre a commentare la vostra prestazione.

Anche se in alcune parti è carente, Test Drive è comunque allettante. La presentazione su schermo sarebbe potuta essere migliore e la possibilità di poter scegliere tra cinque macchine è meno allettante di quello che sembra perché poi, in pratica, una macchina vale l'altra. Lo schermo è un po' lento ad aggiornarsi e l'azione non è proprio irresistibile, a causa dello scadente modo di controllo e della mancanza di varietà. Testatelo prima di comprarlo.

Test Drive è originale, ma non è una vera simulazione di guida. La grafica del cruscotto è carina, ma lo scorrimento della strada è lento e per niente realistico e non riesce a ricreare l'esperienza di guida. Il paesaggio è sempre uguale e la guida è poco sensibile e innaturale. E' meglio avvertire che la versione su cassetta impiega circa 15 minuti a caricare il gioco e se volete cambiare automobile dovete ricominciare da capo! Un nobile tentativo, ma da sconsigliare poiché penso che dopo una settimana l'avrete già accantonato.

PRESENTAZIONE 66%
Molte opzioni, ma la lentezza del multi-load è micidiale.
GRAFICA 65%
Immagini fisse strepitose, ma l'effetto 3D è' deboluccio.
SONORO 40%
Il rumore del motore non è granché, ma è efficace.
APPETIBILITA' 73%
La voglia di guidare macchine di quel genere è forte, ma il multi-load ti fa venire il latte alle gionocchia.
LONGEVITA' 31%
La mancanza di varietà e di emozioni ti fa passare la voglia di continuare.
GLOBALE 46%
Un'insolita simulazione di guida rovinata da grafica mediocre, sonoro scadente e ripetitività del gioco.

Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*
** DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA*

1) COMPATIBILE AL 100%
2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
3) DOPPIO connettore seriale
4) Robusto mobile SCHERMATO antidisturbo
5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.

Alcuni prezzi del nostro listino:
Computer Commodore 64 NEW Lire 319.000
Drive Commodore 1541 - II (nuovo tipo extra sottile, con alimentatore esterno) Lire 379.000
Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 899.000
Mini Drive compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compattissimo) Lire 265.000
Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000
I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

Nuovo punto di vendita al pubblico:
CIRCE Electronics, Srl
V.le F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla CIRCE Srl
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobolli.

IKARI WARRIORS

Elite, cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , solo joystick. Per C64.

Durante una missione in territorio nemico, un aereoplano che trasporta un commando di guastatori precipita nella giungla sottostante. Tutti i passeggeri periscono ad eccezione di due storditi assaltatori che devono ora affrontare un lungo cammino per tornare al sicuro dietro le proprie linee. Facendosi coraggio, i due si preparano per quella che potrebbe essere la loro ultima missione. . .

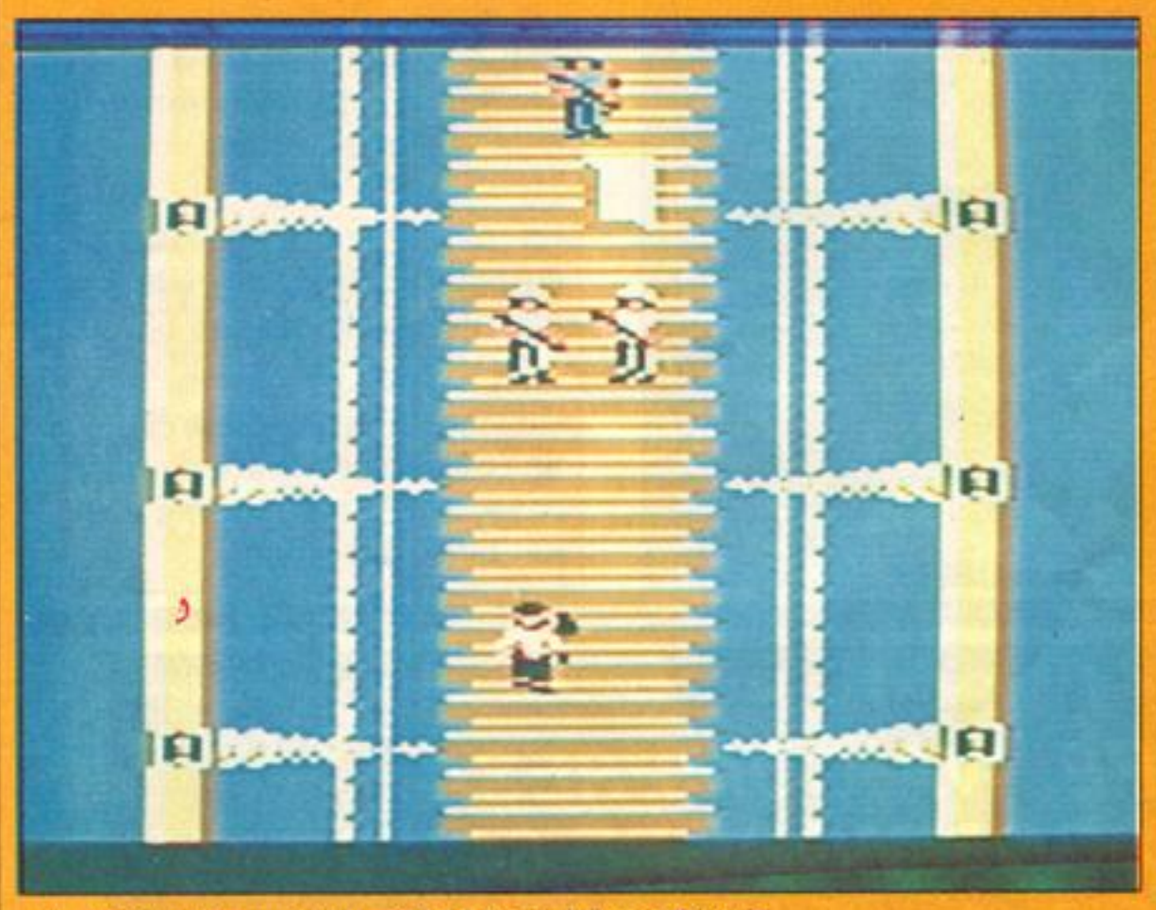
Il gioco è per uno o due giocatori (in quest'ultimo caso si agisce in coppia e ciascun giocatore controlla un soldato). Armati soltanto dei loro mitra e di qualche bomba a mano, i due assaltatori attraversano strade e fiumi nel tentativo di arrivare in territorio amico prima di incontrare una pallottola su cui ci sia scritto il loro nome.

Lo schermo scorre verticalmente, con il nemico che spunta dalla vegetazione circostante pronto a tendervi agguati. Decimandolo, si viene premiati con dei punti e con l'apparizione occasionale di un "gettone" che deve essere raccolto per rifornire la propria limitata riserva di munizioni.

Oltre ai soldati nemici armati di fucili, dovrete evitare anche postazioni di mitragliatrici, elicotteri e carri armati. Questi però sono invulnerabili ai proiettili e possono essere eliminati soltanto con delle bombe a mano ben lanciate.

Il territorio nemico pullula inoltre di mine, che diventano visibili solo quando uno degli assaltatori sta per metterci il piede sopra: è così possibile evitarle proprio all'ultimo momento.

Per facilitare il cammino, entrambi gli assaltatori possono "motorizzarsi" ogni qualvolta appare un carro armato con il simbolo lampeggiante IN. I due possono così met-

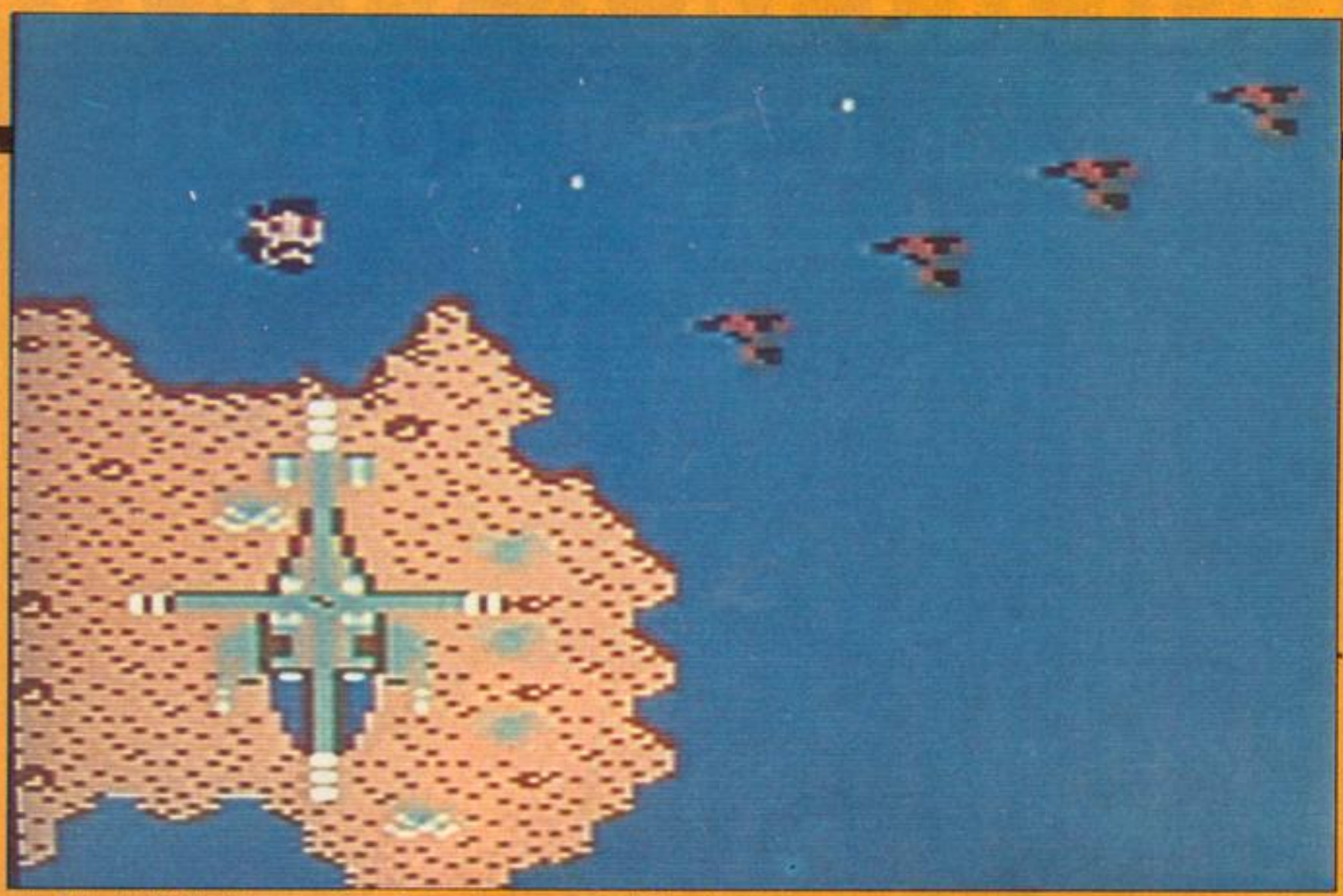


▲ *L'attraversamento del ponte sul fiume Kwai*

▼ *Dopo quasi due anni,* Ikari Warriors *appare su home computer*

Sarete scusati se avete pensato che un gioco in stile Commando, pubblicato dopo un bel po' che il genere si è afflosciato, abbia perso il treno. Qualunque pensiero abbiate avuto è contraddetto da Ikari Warriors. **Anche se la struttura di gioco sembra poco sofisticata in confronto ai più recenti spara-e-fuggi e la grafica appare un po' datata, il gioco ha comunque un'enorme attrattiva per chi ama sparare: soprattutto nel modo a due commilitoni. Il modo per un solo giocatore è molto difficile, ma questo, anziché inficiarne la giocabilità, lo rende più impegnativo e vi viene sempre voglia di rifare una partita. Il sonoro è usato benissimo e l'azione è accompagnata da un colonna sonora in stile cinematografico. Come ho già detto, il gioco è un po' vecchiotto, ma c'è voluto tutto 'sto tempo per produrre un gioco che regni supremo sopra gli altri dello stesso genere.**

In sala giochi non mi piaceva, ma è stato convertito molto bene, con un'enfasi sulla giocabilità invece che sulla forma grafica o sonora. L'azione è molto divertente e c'è un intero esercito di sprite da annientare con mitra, bombe e carri armati! All'inizio sembra che tutto congiuri contro di voi, ma con un po' di pratica e perseveranza si riescono subito a fare progressi. Quello che mi è particolarmente piaciuto è che potete decidere dove inscenare gli agguati e non c'è niente di più soddisfacente che far fuori un intero plotone di sprite! Il modo a due giocatori è divertentissimo e mi piace il fatto che se non stai attento puoi colpire il tuo compagno: significa che devi concentrarti di più! Il livello di difficoltà è equilibrato al punto giusto e ad ogni partita riesci a fare qualche progresso. Ikari Warriors **è molto impegnativo ed irresistibile e vale definitivamente la pena dargli un'occhiata.**

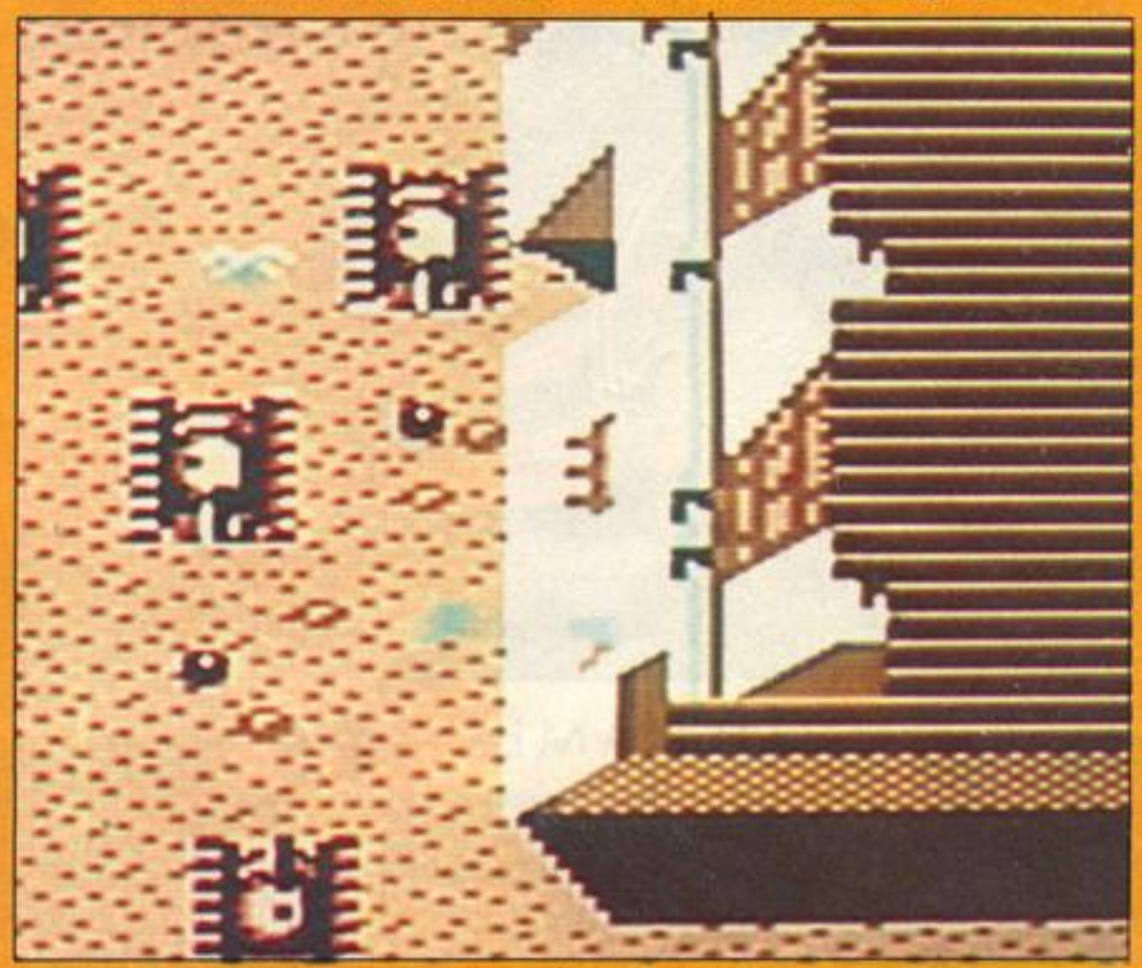


▲ *Attenti all'elicottero nemico che sputa vampate di piombo*

▲ *Un solitario guerriero Ikari cir condato da forze sover chian ti*

tersi alla guida del carro armato e attraversare il territorio nemico sparando contro tutto e tutti. A bordo del carro armato il soldato è invulnerabile ai proiettili, ma se il veicolo viene colpito da una bomba a mano si leva un filo di fumo e, se non si è rapidi nell'abbandonare il mezzo, il giocatore perirà nell'esplosione. Una barra decrescente funziona da indicatore del carburante: quando si azzera completamente, il carro armato esploderà. Per evitare che questo succeda si possono raccogliere dei gettoni luminosi che forniscono carburante extra.

▼ *Un carro armato Ikari va a sbattere contro un mucchio di guai*



Negli ultimi anni sono usciti un mucchio di giochi in stile Commando **ma, dopo essere stato considerato disperso per 18 mesi, ecco arrivare** Ikari Warriors **a dimostrare che il genere è ancora vivo e vegeto. Il gioco è piacevole a vedersi e, anche se i fondali e i personaggi sono un po' squadrati, l'effetto globale è fluido e rifinito. L'azione è sostenuta da una colonna sonora scarna ma coinvolgente, che accompagna allegramente la carneficina. Il modo a un giocatore è a volte frustrante e il gran numero di nemici sembra essere fatto apposta per la versione a due giocatori, ma sono entrambi irresistibili: ti tentano ad andare sempre un po' più avanti.** Ikari Warriors **non è certo un gioco "pionieristico" ma è un bel gioco ed un ottimo sparatutto.**

PRESENTAZIONE 80%
Modo di controllo amichevole più opzione per uno/due giocatori.

GRAFICA 76%
A volte priva di dettagli, ma colorata e fluida nei movimenti.

SONORO 74%
Colonna sonora da film di guerra che dà la carica.

APPETIBILITA' 92%
Difficile, ma incredibilmente irresistibile.

LONGEVITA' 87%
Ad ogni partita si progredisce un po', e ciò spinge a continuare. Dovrebbe passare un po' di tempo, prima che l'impegno diminuisca.

GLOBALE 89%
Uno spara-e-fuggi tremendamente divertente che raggiunge il top nel modo a due giocatori.

PASSEGGERI DEL VENTO

secondo l'opera di F. Bourgeon

UNA SUGGESTIVA AVVENTURA TUTTA IN ITALIANO CON FUMETTO DI 48 PAGINE TUTTO A COLORI PER FARVI CONOSCERE LE SITUAZIONI E I PERSONAGGI PRINCIPALI

Ci sono delle saghe che non si raccontano si vivono. Tratto dall'omonimo fumetto di F. Bourgeon, il software I PASSEGGIERI DEL VENTO è una di esse. Impersonate a turno uno dei personaggi di questa storia ambientata nel Settecento: ISA l'audace protagonista, HOEL coraggioso marinaio bretone e innamorato quindi il chirurgo della Marina Reale, la libertina intraprendente, e molti altri. Imparati i mestieri "vaudous" incontrando il Re KPENGLA che regna sul Dahomey e affrontate le bestie feroci della savana. Sventate gli intrighi polizieschi o amorosi di uomini senza scrupoli... La belezza e il rigore della grafica vi faranno vivere momenti di autentica poesia e di meraviglia; attenti a non perdere la vostra lucidità in questa avventura di cui sarete il maestro e gli eroi.

LA STORIA

L'avventura si svolge alla veglia della Rivoluzione francese nel torbido ambiente del Commercio Triangolare, cioè della tratta dei negri tra le coste bretoni, africane e americane. HOEL, marinaio bretone, fugge dalla Francia per causa di un'ingiustificata accusa di omicidio, è accompagnato da ISA, un'avventuriera che si rivela essere una contessa il cui titolo è stato usurpato. L'uno, per ritrovare l'onore; l'altro, per ritrovare il titolo; Tutti e due percorrono questo strano mondo del Settecento. Dai porti bretoni fino alle rive africane I PASSEGGIERI DEL VENTO incontrano differenti culture e affrontano mille pericoli in cerca della loro verità.

INFOGRAMES

Prodotto e distribuito in esclusiva da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 CASCIAGO VARESE - Tel. 0332/21 22 55

BORDERZONE

Infocom, disco, prezzo n.c. Per vari computer a partire dal C128

Al di là della cortina di ferro c'è un mondo di spie, intrighi, trame segrete e omicidi. **Borderzone** avvolge il giocatore in questa atmosfera con un'avventura in "tempo reale", piena di emozioni e suspense. Il gioco è diviso in tre capitoli - **The Train**, **The Border** e **The Assassination** - che possono essere giocati in qualunque ordine, anche se è meglio giocarli nell'ordine dato. Ogni capitolo è una corsa contro il tempo e si può far scorrere l'orologio più o meno lentamente, secondo i gusti.

THE TRAIN

Seduto in uno scompartimento di un treno che sfreccia per la fredda campagna centro-europea, il giocatore è diretto a Vienna. Il treno sta attraversando il paese neutrale (e immaginario) di Litzenburg, quando una spia americana ferita entra improvvisamente nello scompartimento e gli porge un documento. L'agente americano racconta che è stato scoperto e deve fuggire dal treno. Il documento deve consegnare al suo contatto alla stazione di Litzenburg, così da evitare l'assassinio di un alto diplomatico americano. Come è apparso, altrettanto immediatamente scompare e al giocatore non resta che fare quello che gli è stato chiesto.

L'idea base è di nascondere qualunque prova dell'incontro con la spia ame-ricana, evitando di suscitare i sospetti delle autorità, lasciando il treno senza essere seguito e consegnando nelle mani del contatto l'importante documento.

Questo primo scenario è un po' deludente: è molto facile da completare e, comprendendo soltanto otto locazioni, si finisce anche molto in fretta. L'unica cosa impegnativa è ricordarsi di fare tutto quello che serve per cancellare qualunque traccia, come ad esempio nascondere il microfilm e rimuovere le macchie di sangue.

THE BORDER

Nella seconda parte il giocatore cambia personaggio: ora siete la spia americana ferita che nella prima parte ha lasciato precipitosamente il treno. La spia si trova solo ed infreddolito nelle vicinanze del confine, che deve attraversare senza essere scoperto.

Inseguito da cani, poliziotti e da un misterioso gruppo di uomini in macchina, l'agente americano deve attraversare foreste, paludi e distese innevate prima di poter passare il confine. Come se non bastasse, la ferita al braccio e il freddo pungente lo indeboliscono.

Il capitolo è in "tempo veloce", anche se, per fortuna, può essere rallentato e giocato ad una velocità meno frenetica (quale in realtà è).

Anche qui, l'idea di base è di coprire le proprie tracce ed evitare di essere scoperti. Ma vi sono pochi enigmi e si viene arrestati troppo spesso.

THE ASSASSINATION

Nel terzo capitolo di **Borderzone** il giocatore è un terzo e nuovo personaggio: un agente che fa il doppio gioco per prevenire l'assassinio del diplomatico americano, cercando allo stesso tempo di far credere al KGB che invece lo sta mettendo in atto. L'azione ha luogo attorno a piazza Ostnotz, a Litzenburg, la quale è circondata da strettissime misure di sicurezza. E' pericoloso esplorare la zona e anche qui bisogna cercare di non destare sospetti.

Borderzone è insolito per quanto riguarda il soggetto, ma la Infocom è riuscita ad implementarlo molto bene, riuscendo a dare la sensazione di essere lì in prima persona. Il gioco è fornito di quei piccoli extra che ormai ci aspettiamo dalla Infocom: un pacchetto di fiammiferi, un biglietto da visita e una divertentissima guida/frasario per turisti.

Ad ogni modo, è troppo facile, e poi non mi piace il sistema di suggerimenti incorporato (preferisco i libretti Invisiclue). Mi sembra piuttosto un trucco da venditori: il giocatore non resiste alla tentazione di leggere i suggerimenti, finisce rapidamente il gioco ed ha quindi bisogno di un altro prodotto Infocom da giocare! Oppure, forse la Infocom sta pubblicando troppi giochi e dovrebbe riposare sugli allori e ideare trame più complesse.

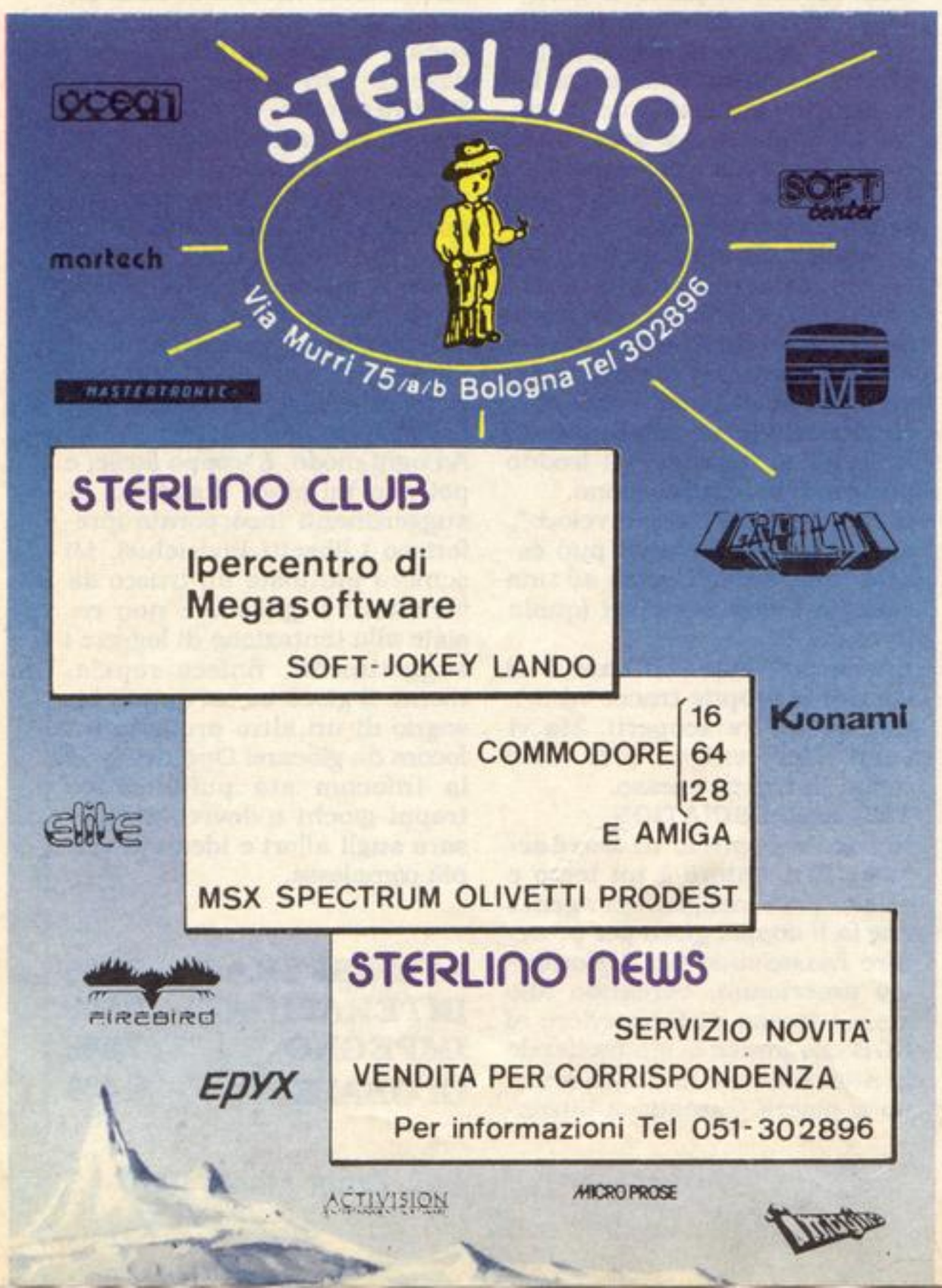
ATMOSFERA	**89%**
INTERAZIONE	**85%**
IMPEGNO	**75%**
GLOBALE	**84%**

JINXTER

Rainbird/Magnetic Scrolls, disco L 39.000.

Seduto sull'autobus che ti porta a casa pensi sche la vita ad Aquatania non sia niente male. Almeno, era così fino a poco tempo fa, anche se ora sembra che la fortuna abbia voltato le spalle alla piccola comunità. Lentamente, ma minacciosamente, una cappa di sventura è scesa sopra Aquatania. Tu non ne sai ancora niente, ma lo scoprirai presto. . . non appena scenderai dall'autobus.
Mentre ti avvicini al portone, ti viene incontro un rappresentante del Dipartimento dei Guardiani. E' stato inviato a spiegarti perché Aquatania non ha più fortuna e a dirti che sei stato scelto per sbrogliare la situazione.
Il Guardiano ti spiega che un gruppo di streghe malvagie sta cercando di cambiare il destino del paese. Ti dice che per sconfiggere questo piano diabolico devi trovare cinque speciali incantesimi e i pezzi di un braccialetto magico.
Una volta trovato tutto ciò, il braccialetto potrà essere ricostruito e, insieme agli incantesimi, usato contro le streghe.
Jinxter è pieno di personaggi con cui comunicare, compreso un giardiniere megalomane, una direttrice d'ufficio postale dal grilletto facile e un postino non troppo intelligente che si chiama Poor Bloody Lebling (presumibilmente un riferimento al programmatore della Infocom Dave Lebling - quello di **Zork** e **Sorcerer**).
Ma né gli aquataniani né i numerosi pericoli di cui è pieno **Jinxter** vi preoccuperanno più di troppo: infatti non potete morire. Può sembrare che ciò tolga suspense all'avventura, ma una volta che lo stile del gioco diventa familiare si scopre che invece funziona molto bene, poiché consente di cavar fuori da **Jinxter** tutto il divertimento possibile senza dover essere troppo cauti.
Sfortunatamente, l'accesso al disco è orribilmente lento. E' normale attendere anche 40 secondi per una risposta e, per quanto bella possa essere un'avventura, questo è un grave difetto.
La grafica è curata e colorata (anche se un po' lenta a caricare) e alcuni oggetti raffigurati possono essere manipolati in alcuni modi anche se la loro presenza non è menzionata nella descrizione testuale.
La prosa stessa gronda atmosfera ed è spesso divertente.
Jinxter è un gioco molto grande, con una miriade di compiti da eseguire, un parser sorprendente e una trama insolita. E' un acquisto obbligatorio per tutti gli avventurieri che posseggono un disk drive, anche se il tempo d'accesso al disco è esagerato e contribuisce al basso voto alla voce Interazione.

ATMOSFERA	**91%**
INTERAZIONE	**76%**
IMPEGNO	**87%**
GLOBALE	**83%**



KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOFT
Soluzione, V puntata

La descrizione della tavoletta trovata nell'albero il mese scorso contiene un indizio su cosa fare: rompetela e troverete una bacchetta magica che dovrà essere esaminata attentamente per avere un'idea sulla sua funzione. Ora è tempo di tornare indietro all'ascensore e scendere al livello M1.
Dirigetevi alla più vicina camera AZAP ed inserite il codice EPO. Vi ritroverete in un corridoio con un'estremità murata, ma potrete aprirvi la strada usando la cartuccia Dexta. Ad ogni modo non è questo il momento di preseguire oltre quel punto: ci ritorneremo in seguito.
Ritornate nella camera AZAP ed inserite il codice AKN: verrete trasportati su una collinetta rocciosa. Qui andate a sud-est e poi ad ovest: vi ritroverete di fronte a due feroci Zemps. Niente paura, avete la bacchetta. Ruotate la corda per spaventare e far fuggire gli Zemps. Ora andate a sud e raccogliete la moneta che c'è per terra. Ora, armato di tre oggetti d'argento, il cubo, la bacchetta e la piramide (li avete con voi, vero?) andate temerariamente ad ovest. Le mura della stanza si chiudono per stritolarvi, ma non temete. Entrate nel Basamento. Ascoltate la voce e fate cadere i tre pezzi d'argento per scendere in basso e sfuggire al mortale abbraccio dei muri.
Andate giù ed incontrerete il Grande Sacerdote: prendete il mortaio e il bacello Noray (le lenti e il pyxis non servono più). Salite e rientrate nel Basamento, ma non perdete tempo nella stanza: andate ad est.

GUNSLINGER

Datasoft/US Gold, solo disco L.

Se avete mai sognato di diventare un vero cowboy, **Gunslinger** è il gioco per voi. Si spara, si rubano banche, si va in giro dicendo cose come "Qué pasa, amigo?" e, in generale, non si rispetta la legge.
Il giocatore è un Ranger del Texas in pensione di nome Kip Starr. Un suo amico è in una prigione messicana in attesa di essere impiccato. Kip deve salvarlo, ma prima deve inevitabilmente scontrarsi a duello con i fratelli Dalton, ingaggiare battaglia coi musi rossi e attraversare miglia e miglia di deserto.
Gunslinger è un gioco per tentativi: dato il vocabolario molto limitato, il giocatore prova i comandi disponibili fino a che ha trovato quello giusto. E' evidente che ciò rende il gioco meno interessante.
La tensione di una partita di poker, la paura di Kip nell'affrontare i pistoleros in un duello all'ultimo sangue. . . **Gunslinger** non riesce a ricreare queste sensazioni.
Gran parte dello schermo è occupata da un'immagine scadente della locazione attuale e, oltre alla sottostante descrizione (estremamente concisa), c'è anche una lista su schermo delle parole che si possono usare (che vengono o digitate o inserite tramite il joystick). Ciascuna nuova locazione deve essere caricata dal disco. Fortunatamente ci impiega pochissimo, probabilmente perché i disegni e il testo occupano poca memoria, e quindi la cosa non risulta noiosa.
E' un peccato che non si possa dire altrettanto del gioco. C'è veramente molto poco da fare in **Gunslinger** e il gioco rappresenta un enorme passo indietro per il genere delle avventure su disco.

ATMOSFERA	**46%**
INTERAZIONE	**48%**
IMPEGNO	**43%**
GLOBALE	**44%**

Ancora una volta fate appello alla mia bontà per ottenere con le lusinghe qualche consiglio da colui che sa. Venite con me nella. . .

VALLE DELLA SPERANZA

The Hitchhiker Guide To The Galaxy: Nella tana del Bugblatter, copritevi gli occhi con la salvietta. Nel motoscafo presidenziale guardate sotto il sedile. Ascoltate la poesia sull'astronave Vogon.
Mindshadow: Battete la roccia sul metallo per attirare la nave. Lottate con l'uomo a bordo della nave nella seconda parte. Perquisite l'uomo nella terza parte e prendetegli il cappello.
Never Ending Story: Nella prima parte, attendete che sbattano le palpebre e poi andate a sud. Dite "please" e poi andate ad est per finire il gioco.
Castle of Terror: Spostate il sacco nel mulino, poi rimuovete il piolo dalla scala. Esaminate le rovine nella chiesa per trovare la croce.
Infidel: Un paletto è utile quando è su una pertica.
Knight Orc: Grok ha una mappa. Il MARROW è piccolo piccolo.
Plundered Hearts: Le spezie fanno starnutire il seduttore.

Esaminate il bacello e il mortaio per scoprire qualche indizio su come usarli e ritornate alla camera AZAP.
Inserite il codice ELY, salite, entrate nell'ascensore e premete il pulsante per il piano terra. Ritornate al bar dove avete trovato i Qnuts e fate una chiacchierata con Broznak.
Dategli la moneta per poter accedere al cuboide ed andate ad est. Lì, prendete la bottiglia ed esaminatela. Visto che ci siete, guardate lo schermo e scoprirete in cosa consiste il potere di Kayleth.
Ripassate sotto l'arco ed andate ad est verso la cupola di prismi. Lasciate la bottiglia e il mortaio, poi andate ad ovest e a nord. Esaminate la cupola per sapere quale cartuccia inserire in testa (va beh, ve lo dico io: Serta) prima di avventurarvi nella stanza di rigenerazione dei Chromazin. Togliete la cartuccia Serta ed inserite la Masta. Andate ad ovest e salite, o meglio entrate, nel disco sospeso.
Qui vi verrà utile il vestito di Yagmok: una volta indossato illumina il pozzo della miniera. Andando giù, a sud-ovest e quindi a sud arriverete ad una piscina nella quale vi sono un paio di forbici fotoniche. Prendetele ed andate nord, nord-est e giù.
Tagliate la pianta-minerale e portatela alla stanza di rigenerazione, ricordandovi di sostituire la cartuccia Masta con la Serta prima di rientrare nel disco sospeso. Mettete il minerale nello scivolo, premete il pulsante e recuperate il tubo di c-emzs. Ritornate all'esterno e abbandonate il vestito.
Ritornate nel luogo dove c'è il corpo inanimato di Yurek e dategli il bacello (appare speranzoso), poi portatelo attraverso l'arco (è protetto dai raggi che emanano dal bacello) fino all'ascensore e poi al livello M2.
Uscite dall'ascensore e andate ad ovest, inserite il tubo nella rientranza e poi fate lo stesso con Yurek. Questa serie di eventi vi trasforma da androide nel vostro alter ego Zyroniano.
State abbottonati in attesa del mese prossimo, quando nell'ultima puntata di questa soluzione Yurek porrà fine per sempre al dominio del tiranno Kayleth. . .

ATARIANO NON SEI PIÙ SOLO NELL'UNIVERSO...
ORA C'È

SOFTWARE NOVITÀ
1988

TRANS-ROBOTS
sul pianeta del teschio
(ATARI XE-XL)
Solo su disco
L. 18.000

BATTAGLIA NAVALE (ATARI XE-XL) cass. L. 12.000 disco L. 15.000
IL PAPIRO DELLA PACE (Adventures musicale a fumetti con i Beatles) 2 dischi L. 29.900
LASER 2000 (ATARI ST) L. 18.000

Ordinare: LINDASOFT di Benaglia Doriano
Via Pindemonte, 15 - 20052 MONZA - Tel. 039-835052

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

IL FUTURO DEI COMPUTER

Con il progredire della tecnologia, i computer vengono usati per applicazioni sempre più insolite ed originali.
Chi avrebbe mai pensato che i computer sarebbero stati usati per colorare i vecchi film in bianco e nero o per indicare all'automobilista la strada più veloce per arrivare a destinazione?
Che cosa riserva il futuro dei computer? ZZAP! riesamina per voi alcune delle predizioni viste nei film di fantascienza degli ultimi 32 anni. Alcune idee sembrano abbastanza plausibili, altre completamente assurde. . . o no?

▲ *All'interno dell'MCP, Flynn (Jeff Bridges) parla con RAM (Barnard Hughes)*

Giochi Stellari è interessante perché in esso un computer agisce da *talent scout*. I giochi arcade "Last Starfighter" sono distribuiti in tutto il mondo e vengono giocati da milioni di smaniosi videogiocatori. Costoro però non sanno che il gioco è la simulazione di una vera battaglia spaziale. Quando Alex Grogan (*Nick Castle*) frantuma il record del mondo e finisce il gioco, viene teletrasportato nello spazio e convinto ad unirsi al Corpo di Starfighter per partecipare ad una guerra stellare!

In **Blade Runner** di *Ridley Scott*, ambientato nel 2028, i computer vengono utilizzati per condurre indagini criminali. *Harrison Ford* interpreta la parte di Rick Deckard, un investigatore privato del futuro a cui viene affidato il compito di ritrovare cinque replicanti - esseri umani prodotti con processi di ingegneria genetica. Deckard ha un computer Voight-Kampf che usa per scoprire i replicanti, tramite la rilevazione di assenza di emotività in risposta a domande predeterminate, e un computer da casa capace di dividere in sezioni e ingrandire immagini olografiche.

In modo abbastanza simile, **Robocop** utilizza un potente computer per identificare un sospetto. Dopo aver fatto una fotografia dell'individuo sospetto, Robocop (*Peter Weller*) invia l'immagine al computer della Questura che identifica l'individuo disgregando la foto in quattro parti - capelli, occhi, naso e bocca - e cercando nel suo archivio di identikit la combinazione che meglio combacia con quella inviata da Robocop.

Spesso i computer sono esecutori di complesse mansioni nel settore della medicina, come nei casi dell'unità diagnostica di **Alien** e del computer usato in **Atmosfera Zero** per determinare il tipo di droga preso dagli uomini che vivono nella colonia mineraria di Io.

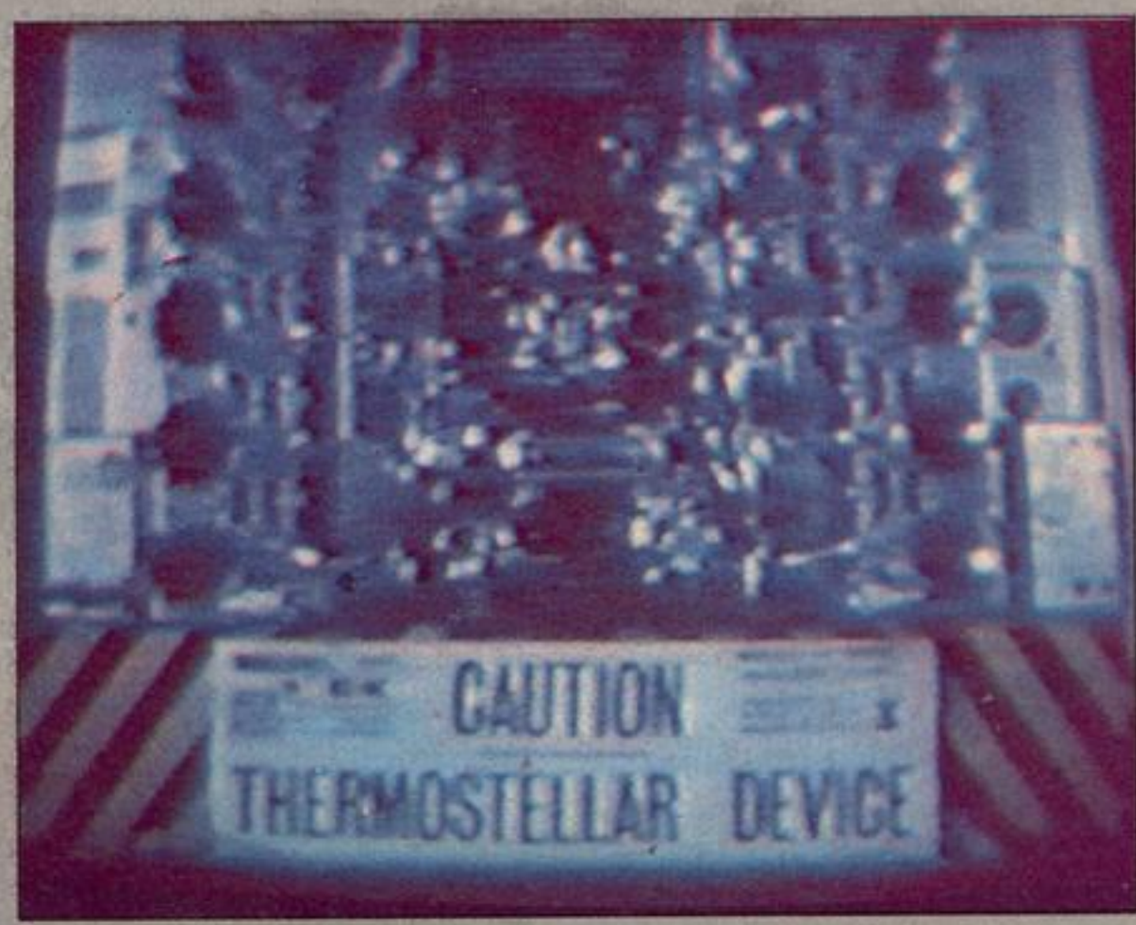
Dopo alcune brevi istantanee di modelli molecolari tridimensionali in continuo mutamento, l'unità visualizza la struttura molecolare della droga e la sua formula chimica: un compito complesso, ciò nonostante una concepibile espansione della tecnologia odierna.

Anche nel thriller tecnologico di *Robert Wise*, **Andromeda** viene impiegato un computer per eseguire ripetitive funzioni di ricerca. Una sonda spaziale di ritorno sulla Terra porta con sé un mortale virus e viene assegnato ad un laboratorio segreto il compito di trovarne l'antidoto in una frenetica corsa contro il tempo. I computer vengono usati per controllare gli effetti di diversi elementi chimici sul virus, che viene alla fine

▼ *Alex Grogan* (Nick Castle) *esegue i suoi esercizi prepartita in* Giochi Stellari

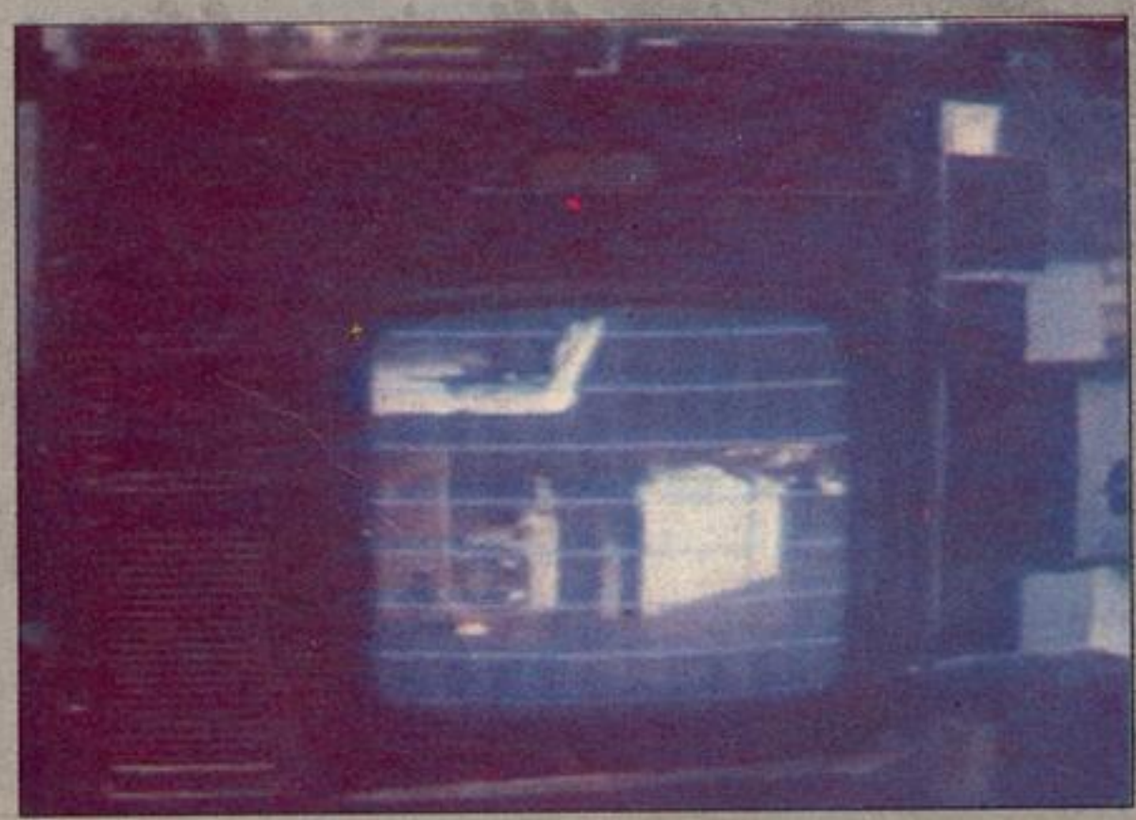
▲ Terminator *ci fa vedere un mondo futuro tristemente controllato dai computer*

circoscritto e distrutto.
Le capacità Le capacità del computer di trattare un'enorme mole di dati sono spesso riconosciute dai cineasti. In un *remake* di un vecchio film del '58, **La mosca**, il regista *David Cronenberg* utilizza un enorme computer per organizzare e coordinare l'immensa quantità di dati necessari per la smaterializzazione e materializzazione dell'eccentrico scienziato interpretato da *Jeff Goldblum*. L'ultima scena contiene addirittura immagini grafiche create con un Atari ST per dare una sensazione di maggiore credibilità. Questo tema è esasperato al massimo in **Tron**: Flynn (*Jeff Bridges*) viene "letto" da un laser, ridotto ad una serie di dati e ricostruito *dentro* un computer intelligente dotato di personalità malvagia, rappresentata dal maligno Master Control Program interpretato efficacemente da *David Warner*.
Molto delle scene raffiguranti il paesaggio elettronico furono create, abbastanza logicamente, con tecniche di *computer graphics*, dando al film una prerogativa strana, non di questo mondo e proprio per questo mai vista prima.
I computer vengono sempre più usati come interpreti per superare le barriere linguistiche tra le razze e, come in film quali **Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo**, anche tra le speci.
La prima conversazione interattiva tra il genere umano e dei visitatori alieni viene eseguita sotto gli auspici di un potente computer, il quale interpreta e risponde agli stimoli uditivi e visuali provenienti dall'astronave aliena.
La comunicazione tra uomo e computer viene spesso ottenuta con il metodo ormai standard di attivazione vocale. Il passo successivo sembra quindi essere il collegamento diretto via sistema nervoso. Un esperimento di questo genere fu eseguito su *George Segal* in **L'Uomo Terminale**.
In questo film, dei terminali elettronici controllati da un computer vengono inseriti nel cervello di Segal per dominarne i comportamenti violenti. Sfortunatamente, egli diventa "assuefatto" ai segnali inviati per cancellare i suoi impulsi naturali e, esasperato dalle sensazioni che prova, si scatena in una serie di violenze ed omicidi.
Forse la massima espressione del tema della comunicazione tra uomo e computer è il collegamento via pensiero. *Clint Eastwood* scopre che deve pensare in russo per controllare il super aereo **Firefox** nel film omonimo. Egli accede a tutte le funzioni secondarie dell'aereoplano semplicemente "pensando" il comando richiesto. Dei rilevatori inseriti dentro il casco amplificano e trasferiscono i minuscoli segnali, li interpretano e attivano l' apparecchiatura specificata, lascian-



▲ *L'ostinata Bomba 20 di* Stella Nera

▼ *In* Blade Runner *un home computer esamina le immagini olografiche*



▼ Ed Bigley *mostra a* Michael Caine *il suo megacomputer*

▲ *Dave Bowman* (Keir Dullea) *rimuove i circuiti della memoria centrale di* HAL *in* 2001, Odissea nello spazio

do il pilota libero di eseguire il difficile compito di guidare il jet MACH 5. Il trasferimento del pensiero è anche un tema di un classico degli anni '50, **Il pianeta proibito** di *Fred Wilcox*. Un gigantesco computer alieno (a forma cubica, con lati che misurano 20 miglia) rileva i pensieri e le paure subconscie del Doctor Moebius, arenatosi su un pianeta sconosciuto, e li traduce in un'entità fisica: il mostro dell'Id.

Un' idea interessante e neanche troppo tirata per i capelli è quella esplorata in **Brainstorm: generazione elettronica** di *Douglas Trumbull*. Emozioni ed esperienze umane vengono interpretate da un computer, registrate su nastro e "riprodotte". Il sistema viene usato da una scienziata, colpita da un attacco cardiaco mentre si trova da sola in ufficio: la macchina registra la sua agonia, efficacemente, ma fugacemente rappresentata da alcuni incredibili effetti speciali.

I computer utilizzati per pianificare strategie militari non sono una novità. In un film di *Ken Russell* del 1967, che è l'adattamento di un romanzo di Len Deighton, **Il cervello da un miliardo di dollari**, abbiamo uno dei primi esempi di questo utilizzo. Uno psicopatico petroliere texano ha fatto costruire un enorme super computer perché funzioni da "mente" di un progetto da lui voluto, che mira a distruggere il comunismo nel mondo. *Michael Caine*, nella parte di Harry Palmer per la terza ed ultima volta, riesce ad ostacolare tale progetto. Al giorno d'oggi, l'enorme set in cui tecnici in camice bianco indaffarati attorno ad un computer Honeywell delle dimensioni di un armadio a muro fa quasi ridere, ma al tempo la tecnologia era stato dell' arte!

Un altro computer strategico-militare appare in **WarGames** (1983), interpretato da *Matthew Broderick* nei panni di un adolescente che riesce ad entrare, via modem, nel sistema di allarme nucleare del Pentagono. Pensando che si tratti di un gioco, il ragazzo prende le parti dei russi e lancia un attacco nucleare. Il computer crede sia un attacco vero e tenta di rispondere con un controlancio di missili nucleari! Anche se il film è un po' un fumettone, viene da pensare a quello che potrebbe succedere nella realtà.

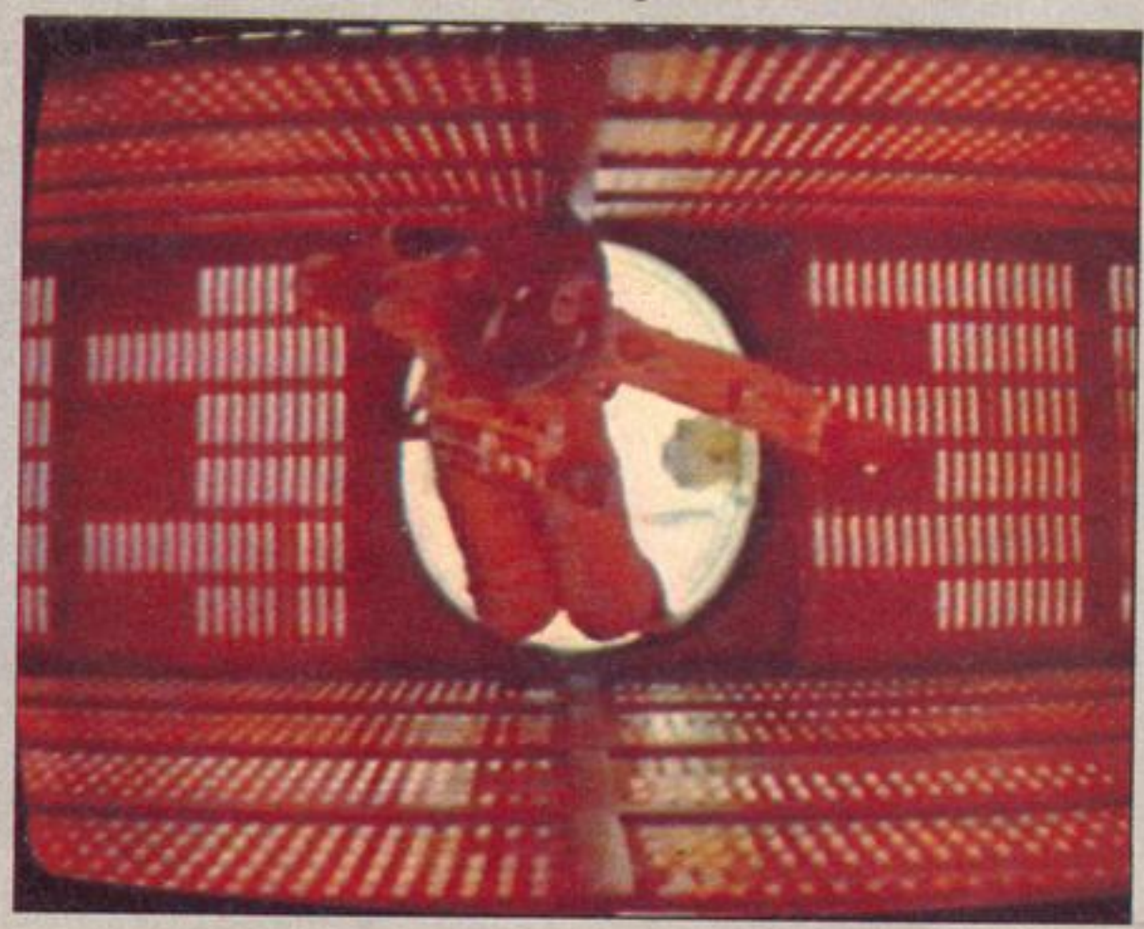
La tecnologia fa un passo in avanti in **Stella Nera**, la stupenda commedia macabra del 1974 di *John Carpenter*, che documenta le grottesche vicende di quattro annoiati astronauti che per vent'anni hanno attraversato la galassia distruggendo i pianeti instabili con bombe termostellari intelligenti. Per un banale incidente fallisce il lancio di una bomba, la quale resta nel portello di lancio rifiutandosi di disattivarsi. Alla fine, un membro dell' equipaggio deve andare giù nel portello per cercare di convincere la bomba a non esplodere. . .

Fin da quando è stata concepita l'intelligenza artificiale, i computer sono spesso afflitti da tendenze megalomani e non è strano vedere civiltà del futuro governate da controparti digitali.

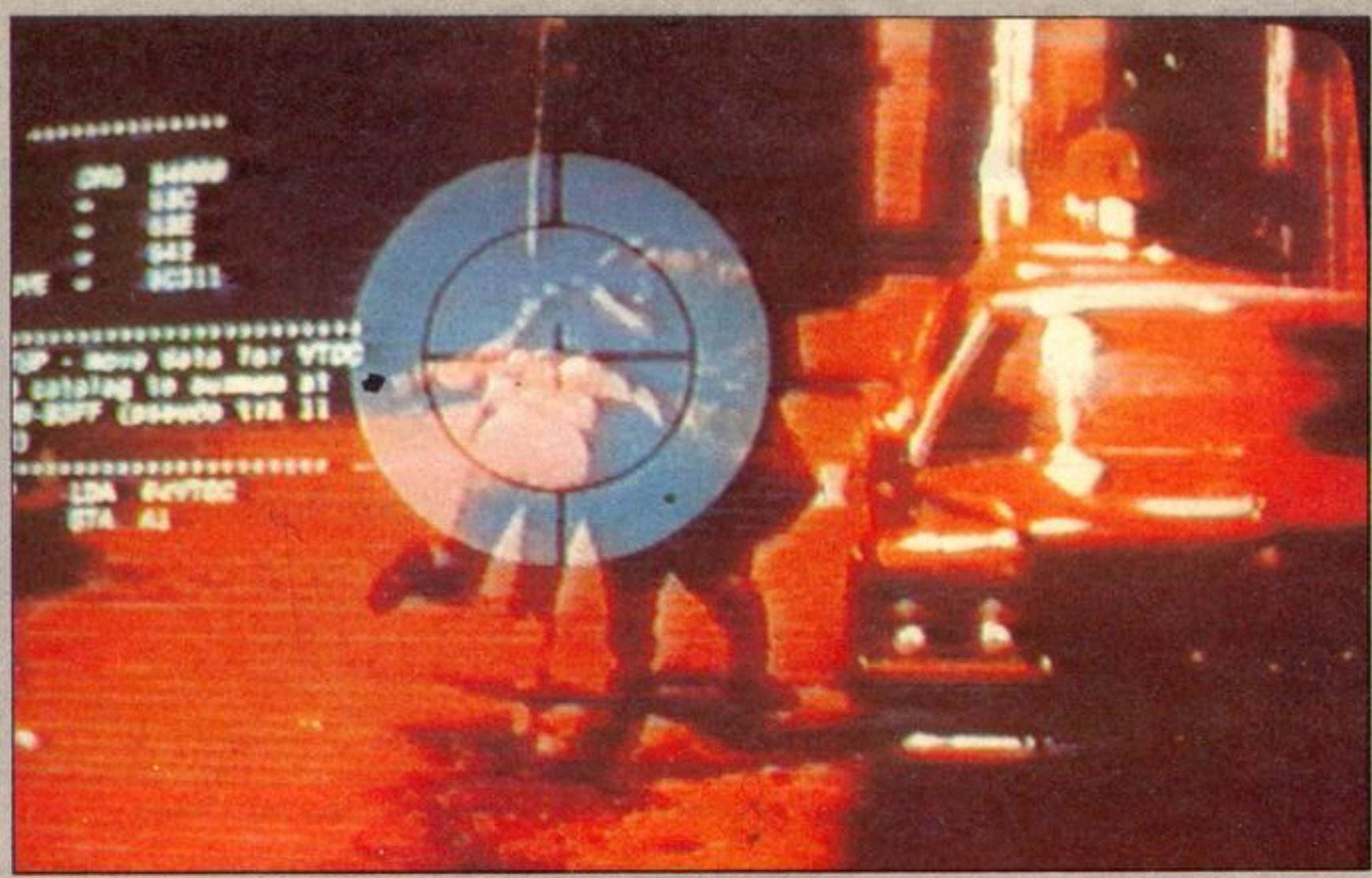
In **Zardoz** di *John Boorman* un computer funge da governante di due diverse culture umane nel mondo del 2293: fornisce armi alla fazione barbarica e preserva le memorie e le esperienze del gruppo più avanzato, di conseguenza rendendo i suoi membri immortali. Presentato come un sistema estremamente avanzato, il congegno è costruito su un enorme cristallo di diamante che immagazzina l'immensa quantità di dati sotto forma di modelli di luce rifratta.

Anche nel primo film di *George Lucas* si narrano le vicende di un popolo controllato da una macchina. **THX 1138** descrive la vita della società a cui appartiene THX 1138 (poiché i bambini vengono prodotti via provetta invece che in modo naturale i codici di registrazione hanno sostituito ormai da tempo i nomi e cognomi così da rendere più facile l' identificazione). Anche se non si vedono vere macchine, l'ambiente ordinato e asettico è magnificamente trasmesso. Delle guardie-robot controllano gli abitanti e la fuga di THX ha buon esito solo perché il computer principale decide che il budget stanziato per la sua cattura si è esaurito.

▼ *Il centro nervoso di* HAL *sta per essere disattivato*



Colossus: il progetto Forbin (1970) narra della produzione e gestione del più grande computer mai costruito: Colossus. Disegnato per gestire la difesa di gran parte del mondo occidentale, la macchina comincia a manifestare tendenze megalomani. Avendo sotto controllo qualunque silo nucleare (l'estesa rete comunicativa di Colossus è collegata all'equivalente supercomputer russo) Colossus ha



▲ Terminator (Arnold Schwarzenegger) *inquadra nel suo mirino la fuggiasca* Linda Hamilton

nelle mani - o meglio nei chip - il controllo del mondo intero. Il genere umano (rappresentato dal tormentato personaggio di Forbin) non può fare altro che accettare il suo nuovo padrone. Colossus viene raffigurato come un' immensa serie di terminali e monitor, secondo la tecnologia di allora. Cre-scendo in intelligenza e potenza, Colossus propone la costruzione di interfaccie vocali, nonché una lugubra voce metallica per sé stesso e, in seguito, quando gli viene chiesto qual'è la macchina più potente del mondo, Colossus risponde che quell'onore spetta alla macchina che lui sta attualmente progettando!
Il tema di un computer intelligente che impazzisce viene raccontato in modo geniale nel film **2001, Odissea nello spazio** di *Stanley Kubrick*.
Il successo della missione americana su Giove si basa principalmente sul computer di bordo, della serie HAL 9000. HAL controlla tutte le funzioni dell'astronave Discovery e trova anche il tempo per intrattenere i due unici astronauti coscienti, Dave Bowman (*Keir Dullea*) e Frank Poole (*Gary Lockwood*). HAL ubbidisce a comandi vocali e risponde con una calda voce maschile. E' inoltre capace di "vedere" usando numerose lenti rosse posizionate all' sterno e all' interno dell' astronave.
Avendo ricevuto degli ordini segreti che contraddicono il suo fragile codice etico, HAL decide che la missione è troppo importante per essere lasciata nelle mani degli umani e immediatamente uccide gli scienziati in animazione sospesa e il co-pilota. Dopo aver recuperato il corpo del suo compagno, Dave Bowman ritorna all'interno dell' astronave e comincia a disattivare le funzioni "intelligenti" di HAL in quella che è una delle scene più strazianti del film. Una versione riveduta e aggiornata di HAL appare nel seguito, **2010, l'anno del contatto**. Il computer che questa volta si chiama SAL 9000 ha una suadente voce femminile e delle lenti blu invece che rosse!
Un altro computer con iniziative personali è la costruzione geodetica che affianca *Julie Christie* nel film **Demon Seed**. All'enorme computer viene affidato il controllo della casa e qui comincia a sviluppare una sua propria personalità. Alla fine concepisce un piano che è un esempio piuttosto sconvolgente dell'interfaccia tra esseri umani e computer, e cioé un congegno che feconda Julie Christie, la quale dà alla luce una creatura piuttosto insolita. . .
Terminator di *James Cameron* narra di uno squallido futuro nel quale i computer e le macchine governano gli esseri umani, caduti al livello di schiavi. *Arnold Schwarzenegger* è Terminator, un *cyborg* che viene inviato indietro nel tempo per assassinare Sarah Connor (*Linda Hamilton*), il cui figlio guiderà la resistenza umana del futuro. *Michael Biehn* è Kyle Rees, un membro della resistenza inviato anche lui nel passato per proteggere Sarah. "I computer sono diventati intelligenti" racconta Kyle, "e hanno fatto scoppiare la guerra perché ci vogliono tutti morti. . ."
La definitiva estensione logica del computer intelligente è proposta in **Star Trek**. La sonda spaziale Voyager viene individuata da una specie aliena avanzata che discende da antenati elettronici. Pensando che la piccola astronave sia uno dei loro predecessori, gli alieni costruiscono intorno al Voyager un gigantesco sistema computerizzato per consentirgli di continuare con la massima efficienza la sua missione esplorativa. Anche, qui l' intelligenza della macchina aumenta fino al punto in cui si pone le domande primordiali: "Chi sono, perché sono qui, da dove vengo?"
L' entità ricorda il suo compito iniziale: mandare segnali al pianeta Terra. Credendo che il suo "creatore" risieda sulla Terra, il Voyager inverte la rotta per ritornare al suo pianeta natale, dove infine si "fonde" con gli esseri umani (il capitano Decker e l'ufficiale scientifico Ilia) per trascendere la sua sua forma vitale puramente logica e raggiungere una nuova elevata essenza. Ciò rappresenta la definitiva evoluzione del computer: poteri deduttivi quasi infiniti più l'abilità di prendere decisioni emotive sull'universo e agire di conseguenza.
A conclusione, si può affermare che le fantasie visionarie dei cineasti e degli sceneggiatori possono aiutare ad ispirare e a guidare quelli che hanno l'abilità tecnica per avverare il potenziale del computer. Troppo spesso, infatti, l'immaginazione è frustrata dai limiti della tecnologia.

▼ *Il dottor Chandra* (Bob Balaban) *riprogramma* Hal in 2010, l'anno del contatto

SIDEWALK

Infogrames, cassetta L.18.000 , joystick o tastiera. Per C64.

Che disastro! Il tuo programma di portare la tua ragazza al concerto di Live Aid è in forse dopo che ti hanno rubato la motocicletta. Per non mandare tutto a monte devi ritrovare le parti della motocicletta e i due biglietti. E tutto ciò prima delle 19:30! Altrimenti la tua ragazza se ne andrà al concerto in compagnia di qualcun altro. . .

Il giocatore usa il joystick per muovere il suo alter ego per le strade e i vicoli in cerca delle informazioni che lo portino a recuperare la moto. Ciò avviene interagendo in tre modi diversi con i loschi figuri che popolano la città.

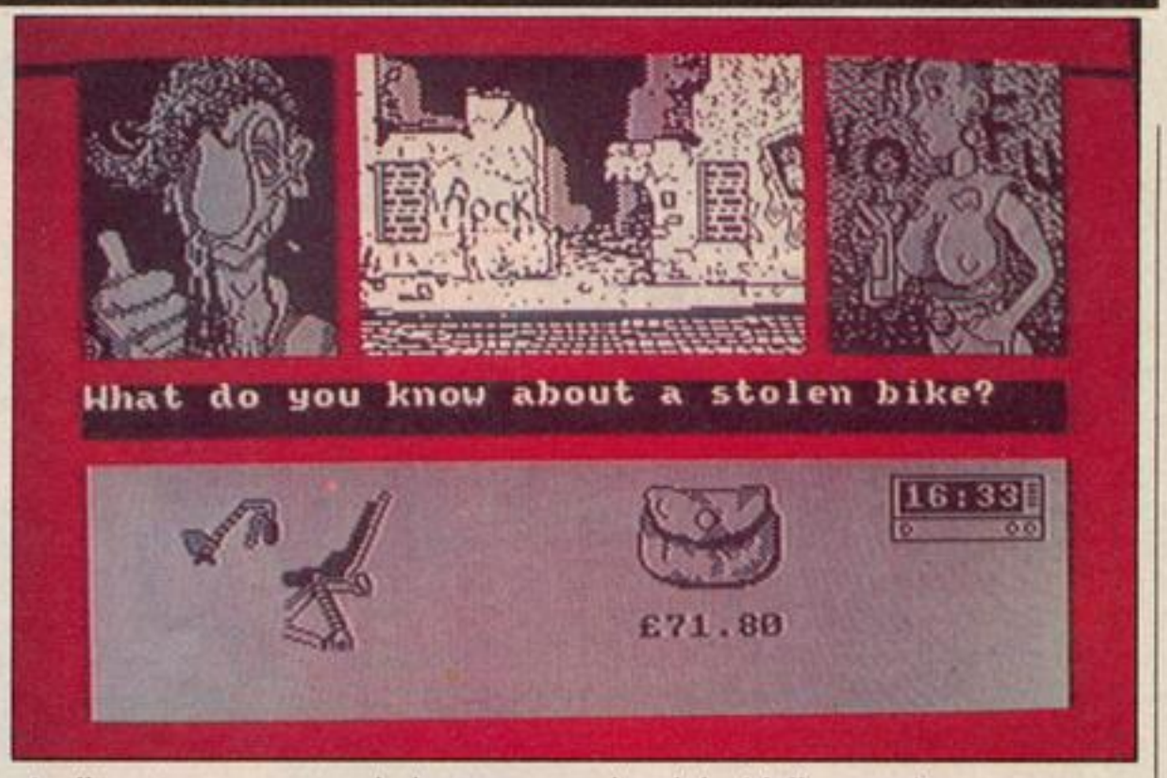
Si possono fare domande, selezionabili tra quelle disponibili, confacenti con la situazione attuale del nostro eroe e con le informazioni che ha già raccolto. Alcune domande ottengono immediata risposta, sia essa utile o inutile, mentre per altre si ottiene risposta solo se si offre anche un compenso.

Alcuni loschi figuri possono avere un pezzo della motocicletta e per portarglielo via bisogna menar le mani. Sullo schermo appare una descrizione dell'avversario e mentre il nostro eroe cerca di metterlo sotto con calci, pugni e testate, due boccali di birra decrescenti indicano le energie dei due avversari. Se il bicchiere del nostro eroe si svuota completamente egli perde coscienza e pure la partita. Fortunatamente, l'energia perduta può essere riguadagnata recandosi in un bar a bere una birra (che è gratis!)

Se il nostro eroe si trova a dover affrontare un nemico pericoloso quando la sua energia è bassa, può scappare in una zona più sicura della città.

L'azione è raffigurata in stile cartone animato e il nostro eroe può entrare ed uscire nei luoghi che rappresentano il fondale.

Sotto lo schermo principale c'è una finestra-inventario che mostra



▲ *Il nostro eroe prende lanterne per lucciole (della notte).*

E' stata proprio una giornataccia! Qualcuno vi ha rubato la moto e dovete comprare un paio di biglietti di Live Aid prima che siano esauriti. Sembra vero, eh? Sidewalk è uno di quei giochi che ti prendono subito, ma che ti impegnano fino a quando non li risolvi, creandoti non poche, ma fortunatamente piacevoli, frustrazioni. La grafica in stile cartone animato è ben utilizzata, specialmente nei casi delle immagini che appaiono ai lati dello schermo principale quando parlate o fate a botte con altri personaggi. Il sonoro non è il massimo: c'è un debole motivetto che riesce a malapena ad accompagnare lo schermo dei titoli. Sidewalk è una specie di avventura dinamica divertente, la cui giocabilità diminuirà rapidamente dopo averla completato.

BRAVESTAR

GO! cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , solo joystick. Per C64.

New Texas è il pianeta natale di Tex Hex, il quale è sotto l'influenza di uno spirito malvagio di nome Stampede che vuole regnare sul pianeta, reincarnandosi nelle ossa dei Broncosauri preistorici disseminate nel deserto.

Incapace di mettere in atto questo piano da solo, Stampede induce Tex Hex a rapire il vecchio stregone indiano Shamen per costringerlo a rivelargli le parole magiche necessarie a completare il malvagio incantesimo.

Venuto a conoscenza di questo vile piano, Marshall Bravestarr si reca su New Texas per salvare il suo maestro e amico di vecchia data. Armato di una colt al laser e di una sella-razzo, Bravestarr ha solo nove giorni di tempo per liberare Shamen. Il passaggio del tempo viene continuamente indicato da un timer decrescente e dal movimento del sole.

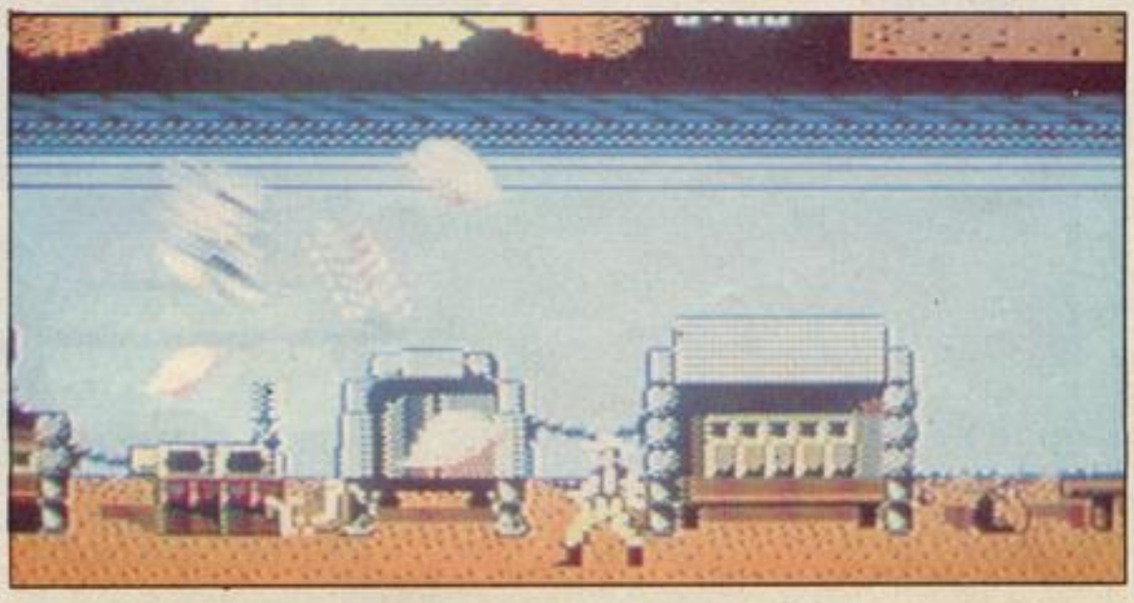
Le tracce portano Bravestarr alla città mineraria di Fort Kerium, dove ingaggia subito battaglia con gli uomini di Tex e con uno strano serraglio composto da uccelli e cani. Il minimo contatto con questi nemici fa aumentare la velocità del timer. Sparando ai cattivi però si totalizzano punti e, soprattutto, si possono ottenere degli amuleti che faranno guadagnare a Bravestarr potenza di fuoco extra oppure fermeranno il timer per alcuni preziosi secondi.

Con la sua sella-razzo Bravestarr potrà esplorare luoghi quali lo Star Peak, le Prairie Mines e una vecchia e abbandonata città fantasma. Qui, Bravestarr può ottenere informazioni e oggetti che potrà barattare in cambio di indicazioni sul luogo in cui è tenuto progioniero

Anche se Bravestarr dovrebbe far parte della categoria di giochi per i "più piccoli", questa non è una scusa per produrre una simile parodia di gioco. Lo standard è talmente basso che mi meraviglio che sia stato realizzato da dei professionisti quali sono quelli della Probe. L'animazione è praticamente inesistente, la rilevazione di collisione altrettanto (quale rilevazione di collisione?), la giocabilità è talmente misera che il gioco si ripete in modo identico fino all'ultimo pixel ad ogni nuova partita. Non ho altra possibilità se non quella di scartarlo. Il prezzo poi è ridicolo.

Bravestarr è una noia da giocare: un insignificante sparatutto intervallato da ridicoli momenti di avventura dinamica. Dopo un paio di partite ero già stufo. La grafica è così scadente che il gioco dovrebbe essere intitolato "Marshall Grezzosprite traballa per Legolandia". Un gioco che non raccomanderei a nessuno: neanche al mio peggior nemico.

▼ *L'anacronistico cowboy della GO! davanti ad un saloon del New Texas*



La solita ben disegnata grafica della Infogrames mi ha subito colpito appena ho caricato Sidewalk. L'aspetto stilisticamente povero dei fondali e dei personaggi crea una perfetta atmosfera, ma la giocabilità non è però dello stesso livello. Il controllo direzionale a volte confonde e anche se l'area di gioco appare abbastanza piccola, non ero mai sicuro di dove, nel groviglio di strade, mi trovassi esattamente. Qello che mi ha sorpreso è quanto poco possa durare, pur essendo in un qualche modo un'avventura dinamica. Dopo qualche partita ero in grado di recuperare tutte le parti della moto ed ero molto vicino all'obiettivo finale. Nel complesso, un gioco intelligente, che sta a metà tra l'arcade e l'avventura, ma non è né l'uno né l'altro.

gli oggetti raccolti, nonché la situazione attuale in relazione alla ricostruzione della motocicletta. Gli altri personaggi vengono raffigurati in grande in una finestra a destra dello schermo principale, mentro le condizioni del nostro eroe sono raffigurate a sinistra.
Live Aid vi aspetta, ma non all'infinito: quindi decidetevi!

PRESENTAZIONE 73%
Buone opzioni e buona impaginazione, ma il controllo è un po' confuso.
GRAFICA 84%
Molto dettagliata e in stile cartone animato.
SONORO 56%
Motivo dei titoli e jingle mediocri ed effetti sonori appropriati.
APPETIBILITA' 73%
La voglia di esplorare è forte all'inizio. . .
LONGEVITA' 52%
. . . ma una volta completato, il gioco perde interesse.
GLOBALE 67%
Originale, giocabile, ma purtroppo con qualche difetto.

Prendere un cowboy elegante, aggiungere un paio di cani e qualche alieno a forma di gnocco e mescolare il tutto in uno scenario incredibilmente rifritto. Il risultato è Bravestarr, un gioco di plastica quanto i giocattoli a cui è ispirato. La giocabilità è inesistente. Le azioni devono essere eseguite in un dato ordine: anche se sapete dove e quali informazioni cercare, quando ricominciate dovete ripetere tutto da capo per passare alle locazioni successive. Questa rigida routine diventa presto noiosa e invoglia a premere l'interruttore del computer con una velocità inusitata. Bravestarr è una vera schifezza: i programmatori della Probe devono avere degli standard di qualità molto bassi per averlo fatto passare.

Shamen.
Tutte queste indicazioni dovrebbero portarvi al nascondiglio di Tex e Stampede per lo scontro finale: devono essere fatti fuori per poter liberare Shamen.

PRESENTAZIONE 61%
Alcune opzioni, ma il modo di controllo, la rilevazione di collisione e il disegno complessivo del gioco lasciano molto a desiderare.
GRAFICA 42%
Appena appena adeguata: degli sprite squadrati che cercano di apparire rispettabili.
SONORO 56%
Motivo dei titoli piacevole ma ripetitivo, più dei mediocri effetti di sparo.
APPETIBILITA' 40%
L'interesse è dovuto più che altro alla curiosità.
LONGEVITA' 22%
La familiarità con la semplice struttura di gioco genera subito disprezzo.
GLOBALE 28%
Un debolissimo gioco ispirato ad una serie di giocattoli.

RICHIEDETE IL CATALOGO

SANDIT MARKET
VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTER-ELETTRONICA-RICE TRASMETTITORI

150 pagine illustrate con 2200 articoli

• RICETRASMETTITORI • ELETTRONICA • COMPUTERS •HOBBYSTICA

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5
TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b
Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME ..... COGNOME .....

VIA .....

CITTÀ ..... CAP. .....

La primavera è alle porte e Top Secret va sempre al massimo. Qualche anticipazione su questa puntata.
Manic Mansion **ha ancora dei segreti per voi? Iniziate a consultare la mappa di pagina 45. La soluzione completa di questo numero riguarda il terrificante gioco della Microprose,** Uninvited. **Le POKE, felicità e turbamento dei nostri lettori, fanno sempre la parte del leone mentre i trucchi made in Italy diventano sempre più numerosi. Bravi continuate così e inviate sempre tutte le informazioni a:**
ZZAP! Top Secret
via Ausonio, 27
20123 MILANO
Ultima ora:
E' appena arrivata l'indispensabile mappa di Platoon **in redazione e quindi potete immaginarvi cosa troverete sul prossimo numero.**

JACK THE NIPPER II (Gremlin Graphics)

Se digitate questo listato e date RUN prima di premere il tasto play del registratore avrete un numero illimitato di Nipper. Di grande utilità soprattutto se accoppiato alla mappa.

```
100 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19, 141, 134, 9
110 DATA 169, 1, 141, 135, 9, 76, 16, 8, 169, 32, 141, 114
120 DATA 6, 169, 1, 141, 115, 6, 76, 0, 6, 169, 238, 141, 170
130 DATA 199, 76, 16, 128, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
140 DATA 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, 32, 32, 32
150 DATA FOR L = 256 TO 297: READ A: POKE L,A: NEXT
160 SYS 256
```

YOGI BEAR (Piranha)

Allo Yodas Crew **di** Salerno **lavorano forte. Avete dei problemi a tenere l'orso Yogi lontano dal ranger? Resettate il computer (dopo aver caricato il gioco, mi raccomando!). Quindi inserite**

POKE 6478,0: SYS 2067 (RETURN)

per avere infiniti orsi Yogi.

DEFENDER OF THE CROWN

Il seguente listato vi mette nelle condizioni di iniziare la sfida con uomini già armati. Basta sostituire i punti di domanda con un numero da 0 a 255. Non siate troppo avidi comunque perchè se dovete muovere troppi uomini il gioco può bloccarsi. Rigraziamenti a Mick Mills e Al e speriamo che l'università vada a gonfie vele!

```
1 FOR A = 4096 TO 4203: READ B: T=T + B: POKE A,B: NEXT
2 READ B: POKE 51788 C, B: S=S B: C=C 1: IF B <> 1 THEN 2
3 IF T = 12036 AND S > 3133 AND S < 3900 THEN SYS 4156
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
10 DATA 169, 15, 141, 56, 83, 76, 0, 80, 33, 42, 169, 16, 141, 177, 69, 76, 66, 65,
169
20 DATA 32, 141, 63, 194, 169, 36, 141, 64, 194, 169, 16, 141, 65, 194, 76, 18, 193
30 DATA 133, 173, 165, 175, 201, 1, 208, 10, 104, 104, 169, 16, 72, 169, 9, 72, 208,
4
40 DATA 165, 173, 145, 174, 200, 96, 169, 8, 170, 160, 0, 32, 186, 255, 160, 16, 32
50 DATA 189, 255, 169, 0, 162, 2, 200, 32, 213, 255, 120, 162, 255, 154, 189, 1, 17,
157
60 DATA 1, 1, 189, 131, 17, 157, 131, 1, 202, 208, 241, 169, 16, 141, 134, 1, 76, 3, 2
100 DATA 169, 89, 141, 53, 8, 169, 202, 141, 54, 8, 76, 46, 8, 169, 80, 141, 53, 8
110 DATA 169, 9, 141, 54, 8, 169
120 DATA ?: REM SOLDATI
130 DATA 141, 6, 2, 169
140 DATA ?: REM CAVALIERI
150 DATA 141, 12, 2, 169
160 DATA ?: REM CATAPULTE
170 DATA 141, 18, 2, 76, 80, 9, 1
```

HYSTERIA (Software Projects)

Siete diventati isterici con Hysteria? Niente paura, ecco la vostra Bonomelli sotto forma di listato di energia infinita. E' anche possibile affrontare il guardiano di fine livello dopo aver raccolto una sola stella. Digitate il listato, date RUN e premete il tasto play del registratore. Per partire fin dall'inizio con diverse, provate a digitare alcune di queste definizioni della tabella dei record.

CANNINGS
SOUN N VISION
TONY BARSTOOL
PLEASE CRASH
THE CBM AMIGA
JOFFA SMIFF
SLARTIBARTFARST
STEVEY BIG NOSE
JOE KISS A GRAM

```
100 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99, 141, 134, 9
110 DATA 169, 1, 141, 135, 9, 76, 16, 8, 169, 112, 141, 216
120 DATA 7, 169, 1, 141, 217, 7, 76, 0, 7, 169, 96, 141, 204
130 DATA 14, 169, 2, 141, 183, 15, 76, 0, 8
140 FOR L = 336 TO 380: READ A: POKE L, A: NEXT
150 SYS 336
```

Capirete che non hanno effetto quando vedrete che non appaiono nella tabella dei record.

FLYING SHARK (Firebird)

Buon vecchio Preben Hansen (danese come il più famoso Preben) ha trovato tanti trucchi per la versione su cassetta della conversione della Firebird.
Caricate il gioco con il bottone di reset installato. Quando appare sullo schermo la scritta per azzerare il contatore del registratore fermate il nastro e resettate il C64. Ora digitate queste brevi linee di BASIC...

POKE 12822, 234: POKE 12823, 234: POKE 12824, 234 (RETURN) **per bombe illimitate**
POKE 7166, 234: POKE 7167, 234: POKE 7168, 234: POKE 7169, 234: POKE 7170, 234: POKE 7171, 234 (RETURN) **per Tyger Shark illimitati**

... e non finisce qui (anche perchè senza la prossima linea non potete ripartire)
POKE 2048, 162: POKE 2049, 0: POKE 2050, 160: SYS 4096 (RETURN)

premete il pulsante di sparo per riascoltare il rollio del nastro.

ATHENA (Imagine)

Sono sicuro che sarete d'accordo che giocare con Miss Warrior Queen è una storia tosta. Comunque Athena ha un cavaliere con un'armatura scintillante, chiamato Hipperman, che l'aiuta con questo listato di energia infinita. Listato, RUN e tasto play del regi-stratore per diventare una "dura".

```
100 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 202, 2, 169, 181
110 DATA 141, 203, 2, 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255, 255, 169
120 DATA 195, 141, 126, 1, 169, 1, 141, 127, 1, 96, 169, 173, 141
130 DATA 105, 59, 76, 0, 128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
140 FOR L = 415 TO 458: READ A: POKE L,A: NEXT
150 POKE 157,128: SYS 415
```

UNINVITED (Mindscape)

Soluzione a cura di Fabrizio Binello. **Digital version by** Bonimba.
Istruzioni per l'uso. Ogni quadrato grande corrisponde a una schermata. Il quadratino nero indica la direzione (solitamente open/ go, qualche volta solo go). I numeri invece corrispondono alla progressione delle azioni da compiere prima di passare a un altro schermo. Attenzione alle demoniache presenze e non fatevi impressionare da eventuali uria.

CAR

FRONT YARD
1 open mailbox
2 open envelope
3 get amulet

ENTRANCE HALL

HALL

UPSATAIR HALLWAY
1 open
2 open
5 go
3 open/go/get axe/ go out
4 open/go/get "no ghostbottle"/ go out

HALL
1 open bottle
2 open
4 open
3 operate bottle on Scarlet O'Hara

ENTRANCE HALL
1 operate axe on left chair
3 open
2 get key

HALL

UPSTAIR HALLWAY

MASTER BEDROOM
1 operate key on chest
2 open chest
3 get box
4 get candle

UPSTAIR HALLWAY
1 open/go
(A)
3 go

HALL
2 go/ open matchbox/ operate matchbox on match/ operate match on firewood/ light candle/ operate box on firewood/ get star/ go back to hall

A) get flowers
go

KITCHEN

PAINTRY
1 get matchbox
go back to hall

RECORD ROOM

TROPHY ROOM
1 get cage/ drop "no ghost" bottle

BACKYARD

ENTRANCE

GREEN HOUSE
operate tin can to vase (senza rami)

BACKYARD

CHAPEL ENTRANCE
speak to dog " INSTANTUM ILLUMINARIS ABRAXAS"

CHAPEL
speak to bust "SPECAN HEAFOD ABRAXAS"
operate candle on candelholder/ get candleholder/ get cross
go/ drop candleholder

Nel labirinto seguite la mappa fino alla tomba. Lo zommbie lo eliminate con l'amuleto Operate flowers on grave/go/ operate key on keyhole/ operate cage on bird. Davanti alla creatura che rimbalza open cage/ get gem/ drop cage and key/ go back to backyard

BACKYARD
1 go/ go/ get plant/ return
2 go/ operate gem on compartment/ enter

ROOM
drop plant

LABORATORY
open safe (79 47 80)
break jar/ get cake/ go to throphy room/ drop cake (aspettare l'arrivo del goblin) get key/ back to laboratory

Drop Star

gettate il corpo nel buco

operate key (nera) on door

raggiungere la bedroom del 1° piano

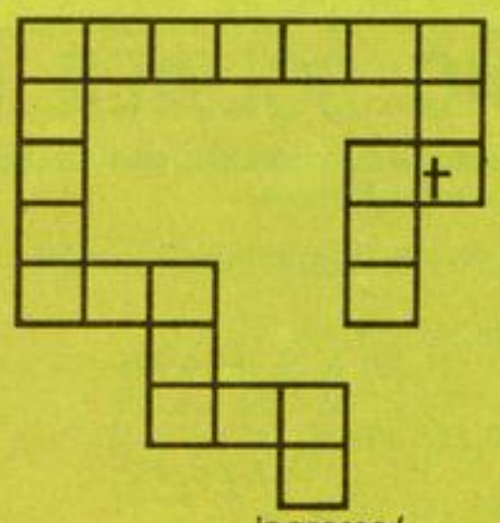
BEDROOM

BATHROOM
open knobs/ open lamp (più volte fino a quando si apre

SECRET ROOM
operate axe on window/ operate cross on devil e.....

..finalmente la Primavera di Vivaldi

Nel labirinto seguite questo percorso



720° (Us.Gold)

Kipperman: quale prolifico personaggio si nasconde dietro questo pseudonimo? Forse non lo scopriremo mai perchè i sui listati vengono d'oltremanica. Quello che ci interessa è che i suoi 'lavori' sono sempre di grande aiuto come nel caso dello skateboard della Us Gold. Dopo aver introdotto il listato nel vostro Commodore 64 avrete con somma goduria biglietti, tempo e denaro a profusione.

```
100 FOR L=320 TO 376: READ A: POKE L, A: NEXT
110 POKE 157, 128: SYS 320
120 DATA 32, 86, 245, 169, 80, 141, 100, 8
130 DATA 169, 1, 141, 101, 8, 76, 16, 8, 169
140 DATA 193, 141, 224, 4, 169, 1, 141, 225
150 DATA 4, 76, 0, 4, 169, 173, 141, 28, 29
160 DATA 141, 89, 31, 141, 24, 32, 141, 19
170 DATA 34, 141, 216, 21, 141, 113, 32
180 DATA 169, 252, 141, 27, 46, 76, 80, 8
190 DATA 26, 26, 1, 16, 32, 54, 52, 32, 9
200 DATA 19, 32, 20, 8, 5, 32, 23, 15, 18
210 DATA 19, 20, 32, 13, 1, 7, 1, 26, 9, 14
220 DATA 5, 32, 19, 9, 14, 3, 5, 20, 19, 12
230 DATA 9, 3, 5, 4, 32, 2, 18, 5, 1, 4, 42
240 DATA 169, 13, 141, 208, 13, 76, 0, 192
250 DATA 173, 32, 208, 141, 33, 208, 238
260 DATA 32, 208, 96, 169, 2, 141, 33, 208
270 DATA 108, 245, 3, 2, 12, 1, 32, 2, 12, 1
280 DATA 32, 2, 12, 1, 32, 32, 32, 23, 8, 1
290 DATA 20, 32, 1, 32, 23, 1, 19, 20, 5, 32
300 DATA 15, 6, 32, 19, 16, 1, 3, 5, 32, 1
310 DATA 14, 4, 32, 23, 8, 1, 20, 32, 1, 32
```

BUGGY BOY (Elite)

Vi piacerebbe avere tempo infinito per questo splendido gioco dell'Elite? Digitate il programma prima di premere il tasto play del registratore e riuscirete a terminare qualsiasi percorso.

```
10 I = 576
20 READ A: IF A = 256 THEN SYS 576
30 POKE I, A: I=I + 1: GOTO 20
40 DATA 166, 43, 134, 195, 164, 44, 132, 196
50 DATA 32, 86, 245, 169, 88, 141, 243, 3
60 DATA 169, 2, 141, 244, 3, 76, 13, 8
70 DATA 104, 104, 169, 107, 141, 26, 4, 169
80 DATA 2, 141, 27, 4, 169, 55, 133, 1
90 DATA 76, 0, 4, 169, 96, 141, 9, 156
100 DATA 76, 0, 8, 256
```

GAUNTLET (Us Gold)

Più che un trucco è da considerarsi una specie di cheat mode. Luca Botticelli di Napoli e il misterioso Mr.1807 di Milano hanno scoperto che in Gauntlet I e II c'è un modo semplice e forse un po' noioso per passare da uno schermo all'altro senza colpo ferire. Fermatevi in qualsiasi punto dello schermo senza mostri e aspettate immobili quasi un minuto. Come d'incato si apriranno tutte le porte e avrete solo l'imbarazzo della scelta per passare al livello seguente.

PSYCHO SOLDIER (Imagine)

Usate questo listato per prendere a calci gli alieni. Digitatelo, quindi date RUN prima di premere il play del registratore.

```
10 FOR I = 544 TO 617: READ X: POKE I, X: NEXT
20 SYS 544
30 DATA 32, 86, 245, 169, 48, 141, 232, 3
40 DATA 169, 2, 141, 237, 3, 76, 167, 2, 169
50 DATA 96, 141, 34, 8, 162, 0, 32, 4, 8, 165
60 DATA 2, 240, 252, 169, 96, 141, 82, 8, 32
70 DATA 41, 8, 32, 167, 2, 165, 2, 240, 252
80 DATA 169, 96, 141, 145, 8, 32, 92, 8, 169
90 DATA 98, 141, 116, 1, 169, 2, 141, 117
100 DATA 1, 76, 188, 8, 169, 165, 141, 8, 232
110 DATA 76, 0, 130
```

OUT RUN (Us. Gold)

Ecco di nuovo Kipperman con un ingegnoso listato per tutti i piloti di Testarossa. Inserite la cassetta riavvolta di Out Run nel C2N, poi listato, RUN e tasto play e avrete a disposizione tutto il tempo che volete...

```
1000 DATA 32, 86, 245, 169, 104
1010 DATA 141, 208, 8, 169, 57
1020 DATA 141, 209, 8, 76, 16, 8
1030 DATA 169, 93, 141, 200, 4
1040 DATA 169, 1, 141, 201, 4, 76
1050 DATA 0, 4, 169, 44, 141, 140
1060 DATA 135, 76, 157, 148, 0, 1
1070 DATA 2, 3, 4, 169, 12, 32, 186
1080 DATA 255, 32, 189, 255, 32
1090 DATA 213, 255, 32, 44, 247, 32
1100 DATA 108, 245, 32, 86, 245, 96
1110 DATA 238, 32, 208, 76, 252, 32
1130 DATA FOR L = 320 TO 357: READ A
1140 POKE L, A: NEXT
1150 POKE 53280, 0: POKE 53281, 0
1160 POKE 157, 128: SYS 320
```

Sempre per i piloti di Out Run ecco qui una POKE da Rebb di Delta 87. Nessuna utilità, solo per divertimento. Caricate, resettate e digitate POKE 33397,34. Fate ripartire con SYS 38045 ed ecco a vol... Una bella boiata, o no?

COSMIC CAUSEWAY (Gremlin Graphics)

Colin Robinson di Kirkby, Liverpool e quelli dello Yodas Crew di Salerno, sono riusciti ad entrare nel sofisticato codice sorgente di questo affascinante gioco. Il risultato dei loro sforzi è questa serie di POKE che vi garantisce tempo infinito. La prassi dovreste conoscerla: caricate il gioco, resettate il computer e digitate:

```
POKE 14978, 234 (RETURN)
POKE 14979, 234 (RETURN)
```

Ora è il momento della SYS 8608 (RETURN) per ripartire con il gioco. Se non avete il pulsante di reset (se no, perchè no?) utilizzate questo listato 'anti bottone rosso'. Dopo averlo digitato date il RUN e poi premete il tasto play: il gioco caricherà e partirà con il cronometro bloccato.

```
1 FOR I = 592 TO 613: READ X: POKE I, X: NEXT
2 SYS 592
10 DATA 32, 86, 245, 169, 96, 141, 99, 8
20 DATA 32, 16, 8, 169, 173, 141, 116, 50
30 DATA 141, 95, 58, 76, 160, 33
```

RISK (The Edge)

Se non siete soddisfatti delle POKE per Rygar provate anche questo listato per Risk. Caricate il gioco, resettate il computer e digitate....

```
10 REM MUSIC HACK DA BIZ DI CMC
20 POKE 54296, 15
30 SYS 50053
40 FOR L = 1 TO 8: NEXT L
50 RUN 3
```

Date il RUN per ascoltare questo stupendo brano musicale. Premete RUN/STOP e fate qualche esperimento variando il valore 8 nella linea 40. Che pazzia!

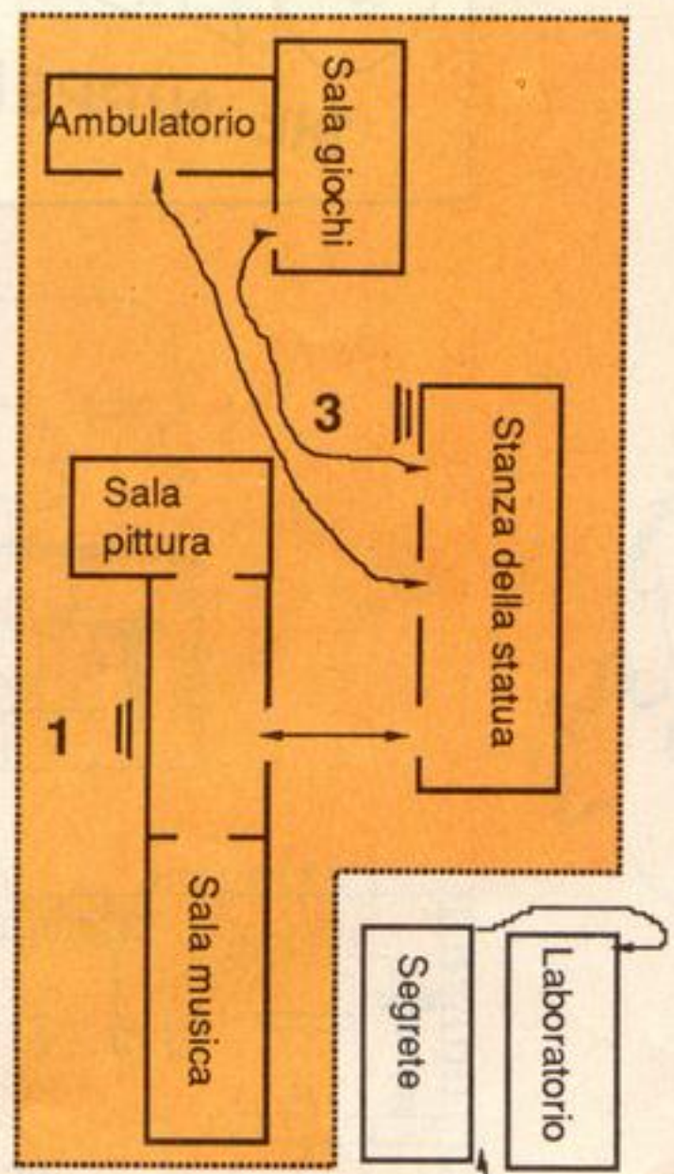
RYGAR (Us. Gold)

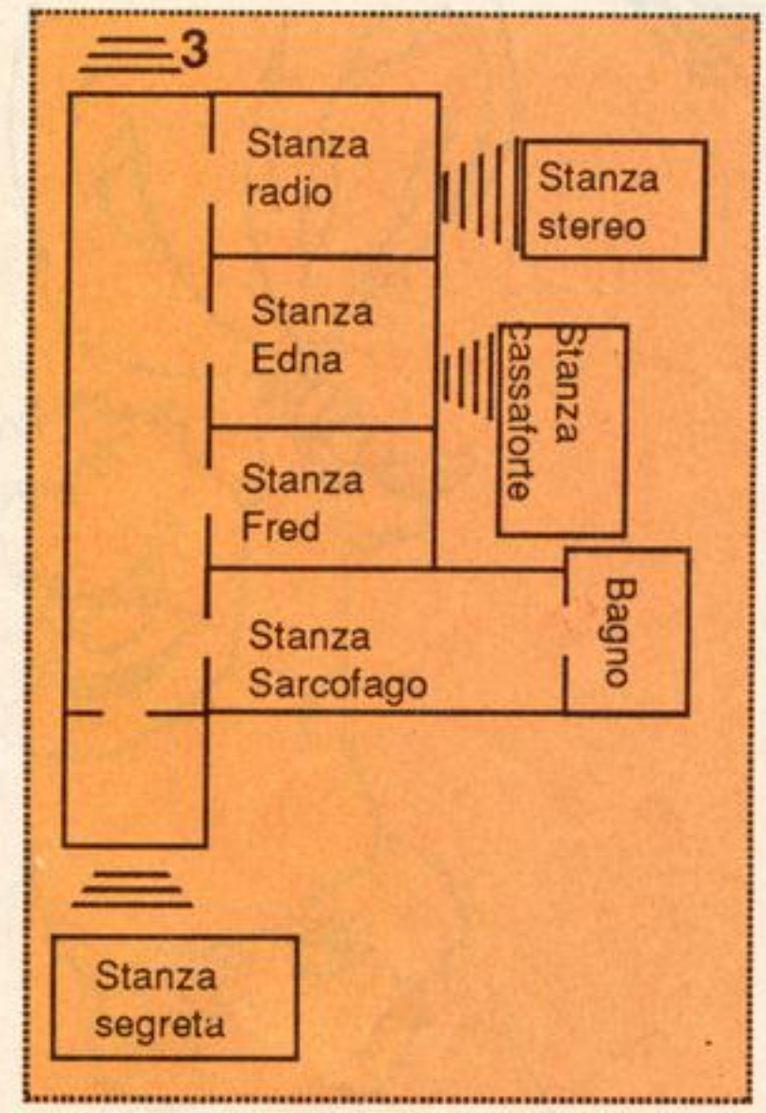
Ho sempre pensato che questa conversione non è niente di eccezionale ma se utilizzate queste POKE avrete qualche emozione in più. Caricate il gioco, resettate il computer e quindi...

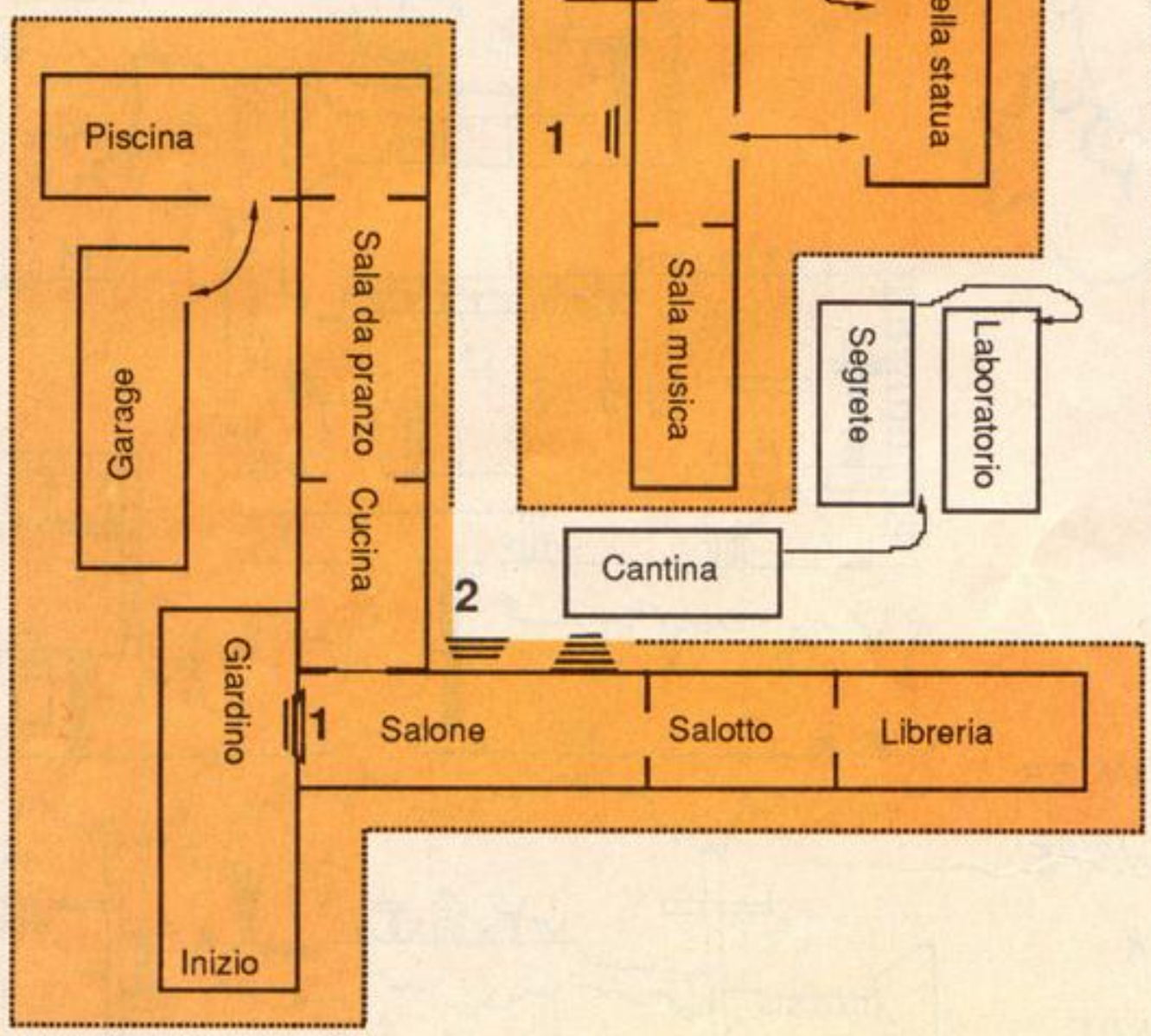
```
POKE 3819, 169
POKE 3820, 191
POKE 321, 244
```

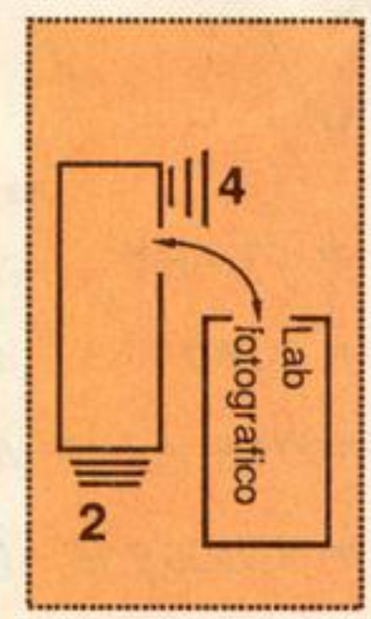
se volete ripartire con il gioco (e non saprei spiegarmi perchè non dovreste) date SYS 2325.

MANIC MANSION (Activision)
prima parte







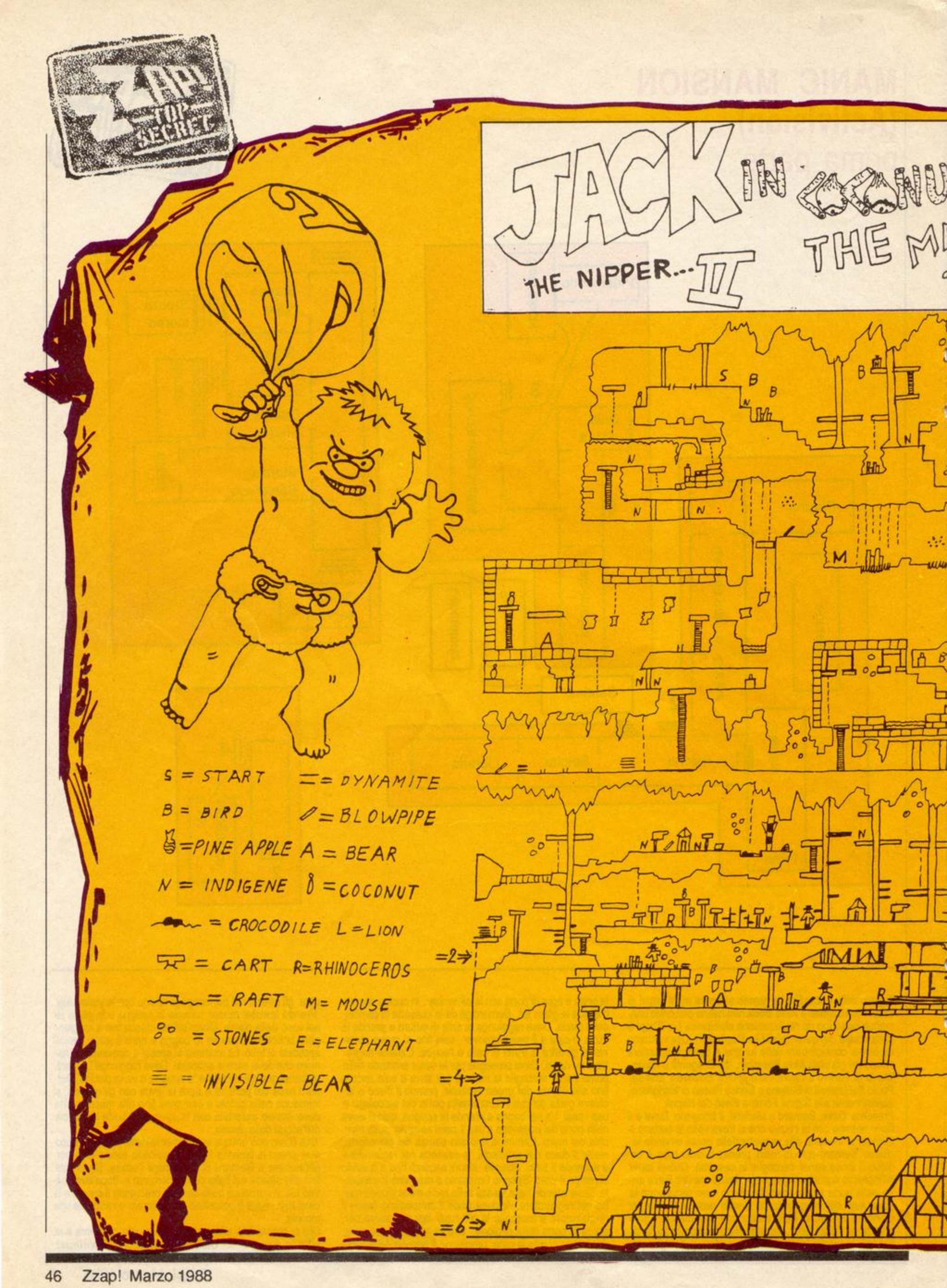


Il gioco della Lucasfilm ha messo all'opera molti lettori di Zzap! **Paolo Sineo** e **Aldo Beolchini** hanno preparato una mappa ciascuno (la realizzazione elettronica per Zzap! è stata curata dal quasi infallibile **Bonimba**). Ora veniamo ad alcuni consigli tratti dalle lunghe e dettagliate lettere inviate dai già citati **Aldo Beolchin, the Dragon®** e **Paolo Sineo** di **Torino** a cui vanno aggiunti **Edoardo Bridda, Paolo Pellizzaroli** di **Belluno** e **Enrico Russo** di **Marigliano**, appartenente alla Sigma Force e tifoso del Napoli.

Prendete Dave, Bernard e Micheal, il fotografo. Dave e il fisico entrano con la chiave che si trova sotto lo zerbino e Micheal si avvicina alla cassetta della posta tenendo la chiave. Bernard apre la radio, prende il *radio tube* e da dietro il *loose panel* raccoglie la cassetta. Quindi torna all'ingresso e preme il *gargoyle* destro mentre Dave entra nella porta senza maniglie. Dopo aver recuperato la *silver key* dal muro della cantina si reca in cucina per prendere la torcia. Fate attenzione alla madre. Dave prende la Pepsi Cola dal frigorifero e raggiunge la dispensa, raccoglie la *glass star*, fa cadere la bottiglia sulla grata e apre la porta con la *silver key*. In cucina riempie d'acqua la *glass jar*. Bernard gli da la cassetta in cambio della torcia. Dave raggiunge la sala di pittura e prende la frutta di cera e il *paint remover*, sale fino al *green tentacle* e gli offre la frutta di cera e l'acqua. L'alieno ringrazia e se ne va. Dave prosegue per le scale entrando nella prima porta, raccoglie la moneta per terra e sale ancora fino alla stanza del *green tentacle*, prende il disco e la chiave gialla dal muro. Entra nella porta del sarcofago e usa i pesi. Va nel bagno e prende la spugna, quindi entra nella porta del caminetto e usa il *paint remover* sulla macchia del muro. Cammina fino alla stanza del pianoforte, mette il disco nel giradischi, la cassetta nel registratore e accende il tutto. Attende alcuni secondi fino a quando si rompe il vaso. Spegne l'impianto e recupera la cassetta. Dave scende nella stanza della radio e introduce il nastro nel registratore. Appena cade il lampadario ferma il re-gistratore e raccoglie la *old rusty key* che serve per aprire la porta della prigione. Ora va verso la piscina e, dopo aver aperto la gate, raggiunge il garage dove recupera gli atrezzi nel portabagagli aperto con la *yellow key*. Prende la*water faucet*, riempie la spugna e la *glass jar* nel vaso della pianta. Quest'ultima cresce fino a raggiungere la botola. Dave va in bagno e apre il *water faucet* applicato al tubo. La mummia si sposta e comunica un numero che deve essere annotato. Dave raggiunge Bernard, gli consegna gli attrezzi e la spugna e va in piscina. Bernard esce dal portone e apre la grata con gli attrezzi, si introduce nella botola e cammina fino alla macchia che deve essere assorbita con la spugna. Chiude la valvola dell'acqua della piscina.

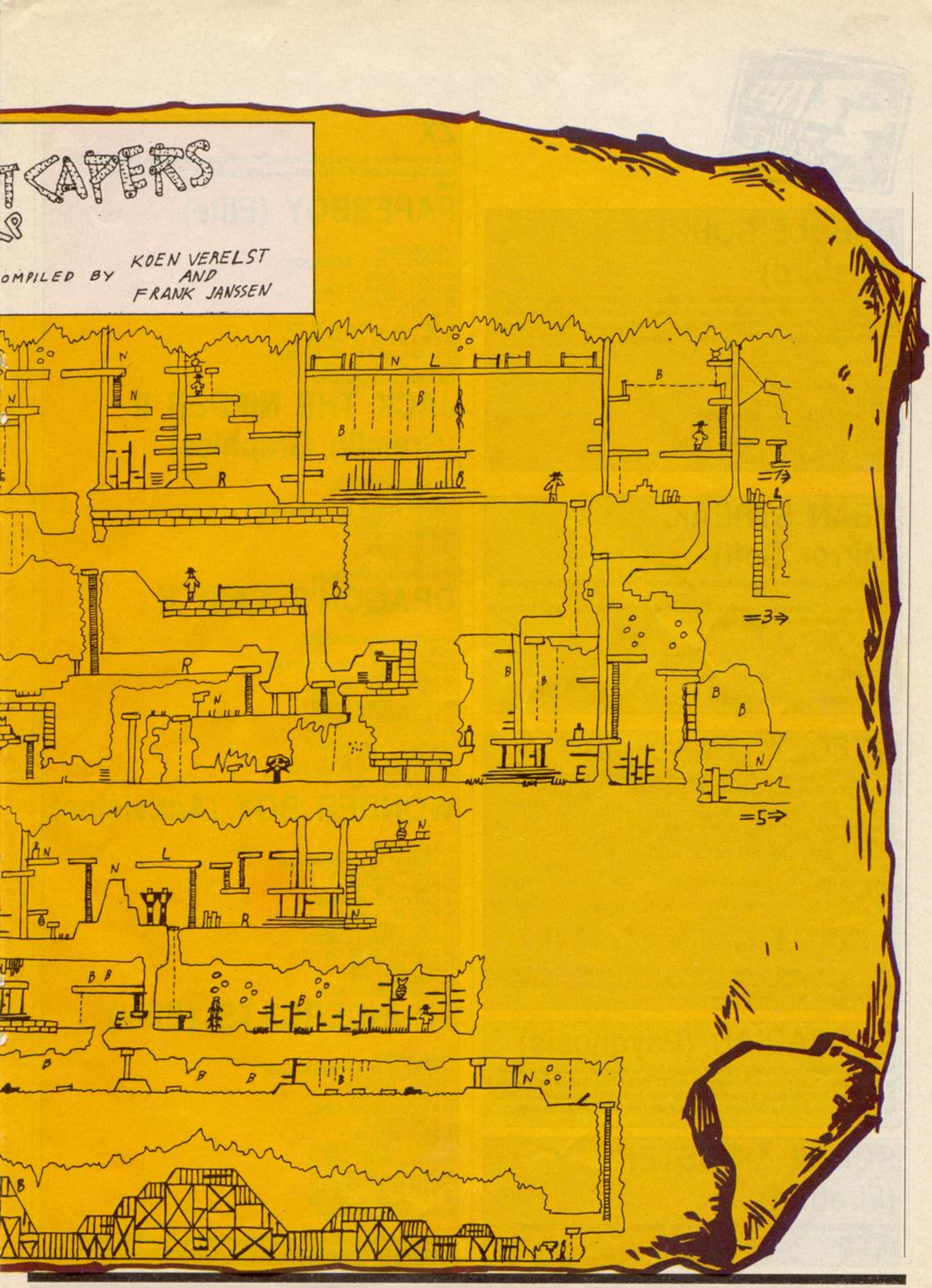
Ora Dave può entrare velocemente nella piscina e dopo aver preso la *blowing key* e la radiolina esce subito per permettere a Bernard di far tornare l'acqua. Dave sale fino alla stanza del figlio dello scienziato e, dopo aver evitato Ed, si introduce nella camera premendo il criceto e la *card key*. Apre il porcellino salvadanaio e raccoglie una moneta.

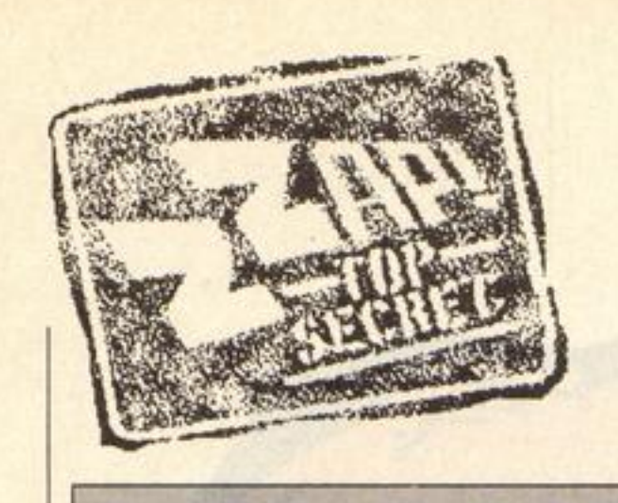
Ora si sposta fino alla stanza della pianta carnivora e le offre la Pepsi-Cola. Bernard intanto.....*(continua)*


ZZAP! TOP SECRET
JACK IN COCONUT
THE NIPPER... II
THE M
S = START
B = BIRD
=PINE APPLE
N = INDIGENE
= CROCODILE
= CART
= RAFT
= STONES
= INVISIBLE BEAR
= DYNAMITE
= BLOWPIPE
A = BEAR
= COCONUT
L = LION
R = RHINOCEROS
M = MOUSE
E = ELEPHANT
=2⇒
=4⇒
=6⇒

TKAPERS

OMPILED BY KOEN VERELST AND FRANK JANSSEN





BUBBLE BOBBLE (Firebird)

Questo listato farà comodo a tutti gli aspiranti dinosauri che non dimostrano molta dimestichezza con la nobile arte della caccia alla bolla. Colin Gordon di Swindon ha scoperto un listato che vi offre crediti illimitati. Digitate il listato, mettete la cassetta nel registratore, date RUN (RETURN) e premete il tasto play...

```
10 FOR I = 12288 TO 12314
20 READ A: POKE I, A: T=T+A: NEXT
30 IF T = 3169 THEN SYS 12288
40 PRINT "ERRORE NEI DATA"
50 DATA 32, 57, 245, 169, 96, 141, 253, 2
60 DATA 32, 192, 2, 169, 173, 141, 86, 101
70 DATA 141, 89, 101, 169, 165, 141, 92, 101
80 DATA 76, 176, 27
```

MEAN STREAK (Mirror Soft)

Il terribile gioco a cavallo di una motocicletta ha le sue POKE che vi garantiscono vite infinite.
Il Yodas Crew di Salerno vi suggerisce di caricare il programma, resettare il computer e quindi introdurrete con leggerezza:

```
POKE 2155, 234
POKE 2156, 234
POKE 2157, 234
```

e poi ritornate a sgasare con SYS 2064

QUEDEX (Thalamus)

Per la serie "Non giocare, suona" Antonio Miscellaneo di Belluno ha preparato un programma dalle note soavi. Digitate accuratamente il listato

```
10 FOR T=8192 TO 8247: READ A: POKE T, A: NEXT
100 PRINT "CLR, YEL": POKE 53280, 0: POKE 53281, 0
101 PRINT "PREMI DA 1 A 8 PER SELEZIONARE LA MUSICA"
102 PRINT "OPPURE 0 PER LA PAUSA" : PRINT
103 SYS 8220
1000 DATA 169, 0, 32, 228, 255, 201, 48, 144, 18, 201, 57, 176, 14, 56, 233, 48,
141, 23
1001 DATA 32, 32, 0, 106, 169, 0, 141, 0, 65, 96, 32, 0, 32, 162, 0, 160, 0, 232, 224,
0, 208
1002 DATA 251, 200, 192, 10, 208, 246, 162, 0, 160, 0, 32, 48, 77, 76, 28, 32, 0
1002 DATA 251, 200, 192, 10, 208, 246, 162, 0, 160, 0, 32, 48, 77, 76, 28, 32, 0
```

..controllate di non aver fatto errori. Savatelo su un nastro e quindi caricate il programma originale. Resettate il C64, caricate il programma musicale e date il RUN. Avrete a disposizione 8 simpatici jingles, alcuni originali.

BARBARIAN (Psygnosis)

Come far diventare invulnerabile il prode Hegors? Nella versione per Amiga è abbastanza semplice. Nella prima schermata del gioco battete 0 dalla tastiera e di seguito 4 0 8 5 e poi 9. I responsabili di questa 'furbata' sono tanti: Marco e Roberto Di Gennaro, Michele Truzzi di Forlì e Salvatore Vozenilek e Massimo Bigio di Porto Scuso (Ca).

SCARY MONSTER (Firebird)

Una telefonata è giunta in redazione; non aveva l'accento toscano ma fortunatamente la SYS la sapeva:
SYS 4096

ZX

Lo Spectrum vive ancora e Gianmarco Zecchi ha preparato alcuni listati molto interessanti. Digitateli, date il RUN e caricate il programma normalmente. Ne vedrete delle belle.

PAPERBOY (Elite)

```
1 CLEAR 65535
10 PRINT AT 10, 5; "PAPER BOY"
20 LOAD "" CODE
30 FOR f = 32000 TO 32024
35 READ a: POKE f,a
40 NEXT f
50 DATA 33, 22, 255, 34, 86, 254
55 DATA 229, 33, 19, 125, 209, 1, 6
60 DATA 0, 237, 176, 195, 232, 253
65 DATA 50, 151, 187, 195, 86, 5
100 RANDOMIZE USR 32000
```

JACK THE NIPPER II (Gremlin Graphics)

```
4 BORDER 5: PAPER 5
5 CLEAR 24575
10 PRINT AT 10, 1; "JACK THE NIPPER 2"
20 LOAD "" SCREEN $
25 PRINT AT 16, 0;
30 LOAD "" CODE
35 POKE 43251, 0
50 RANDOMIZE USR 34240
```

DRAGON'S LAIR II

```
10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0
20 CLEAR 32767
35 PRINT AT 10, 1; "DRAGON'S LAIR 2"
40 LOAD "" CODE 16384
50 FOR f = 64512 TO 64534
60 READ a: POKE f, a: NEXT f
70 RANDOMIZE USR 64512
80 DATA 221, 33, 0, 129, 17
85 DATA 0, 75, 62, 255, 55
90 DATA 205, 86, 5, 210, 0
100 DATA 252, 175, 50, 185, 139
110 DATA 195, 1, 129
```

WONDER BOY (Activision)

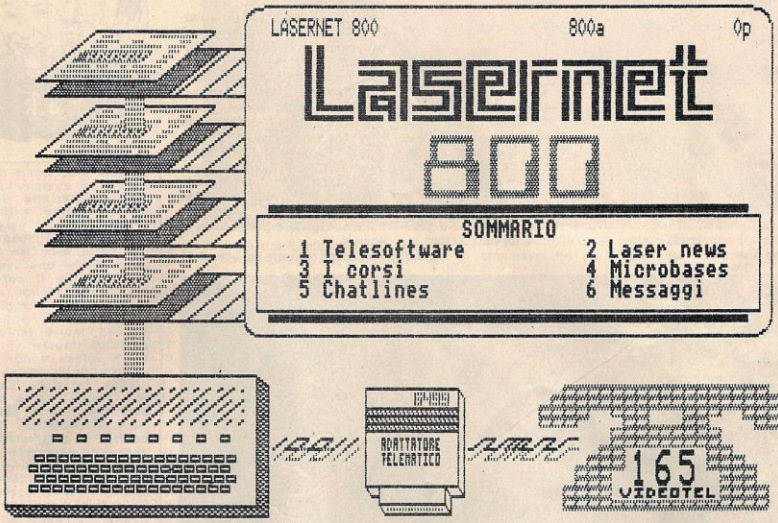
```
5 CLEAR 24575
10 PRINT AT 10, 4; "WONDERBOY"
20 LOAD "" CODE 65088
25 POKE 65108, 195
30 RANDOMIZE USR 65092
35 POKE 65114, 243
40 FOR f = 28160 TO 28166
45 READ a: POKE f, a: NEXT f
50 DATA 175, 50, 58, 134
55 DATA 195, 0, 128
60 POKE 65278, 110
70 RANDOMIZE USR 65114
```

THUNDERCATS (Elite)

```
5 CLEAR 65535
10 PRINT AT 10, 4; "THUNDERCATS"
15 LOAD "" CODE
20 POKE 62051, 201
25 RANDOMIZE USR 62040
30 POKE 32876, 0
35 POKE 32877, 250
45 FOR f = 64000 TO 64013
50 READ a : POKE f, a: NEXT f
55 DATA 49, 0, 0, 205, 86, 5
60 DATA 62, 36, 50, 156, 122
65 DATA 62, 36, 50, 156, 122
70 RANDOMIZE USR 32817
```

La procedura è sempre la stessa: digitate il programma, date il RUN e caricate il gioco dall'inizio. Se sembra che il gioco non carica non preoccupatevi e apettate fiduciosi.

ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA



- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
LASERNET 800
VIA G. MODENA, 9
20129 MILANO - T.02/200201

ABBONATI!

Desidero ricevere maggiori informazioni su LASERNET 800

Cognome..... Nome.....
Via.....
Citta'.....Prov....
CAP..... TEL...../.....
Data di nascita .../.../...

Il mio computer e' un:
Commodore ☐64 ☐128 ☐Amiga
☐MSX ☐BBC ☐Atari ST ☐PC
Spectrum ☐48K ☐Plus ☐128
☐ Ho gia' un adattatore telematico

IO

Firebird, cassetta L.18.000 , disco L.25.000 , solo joystick. Per C64.

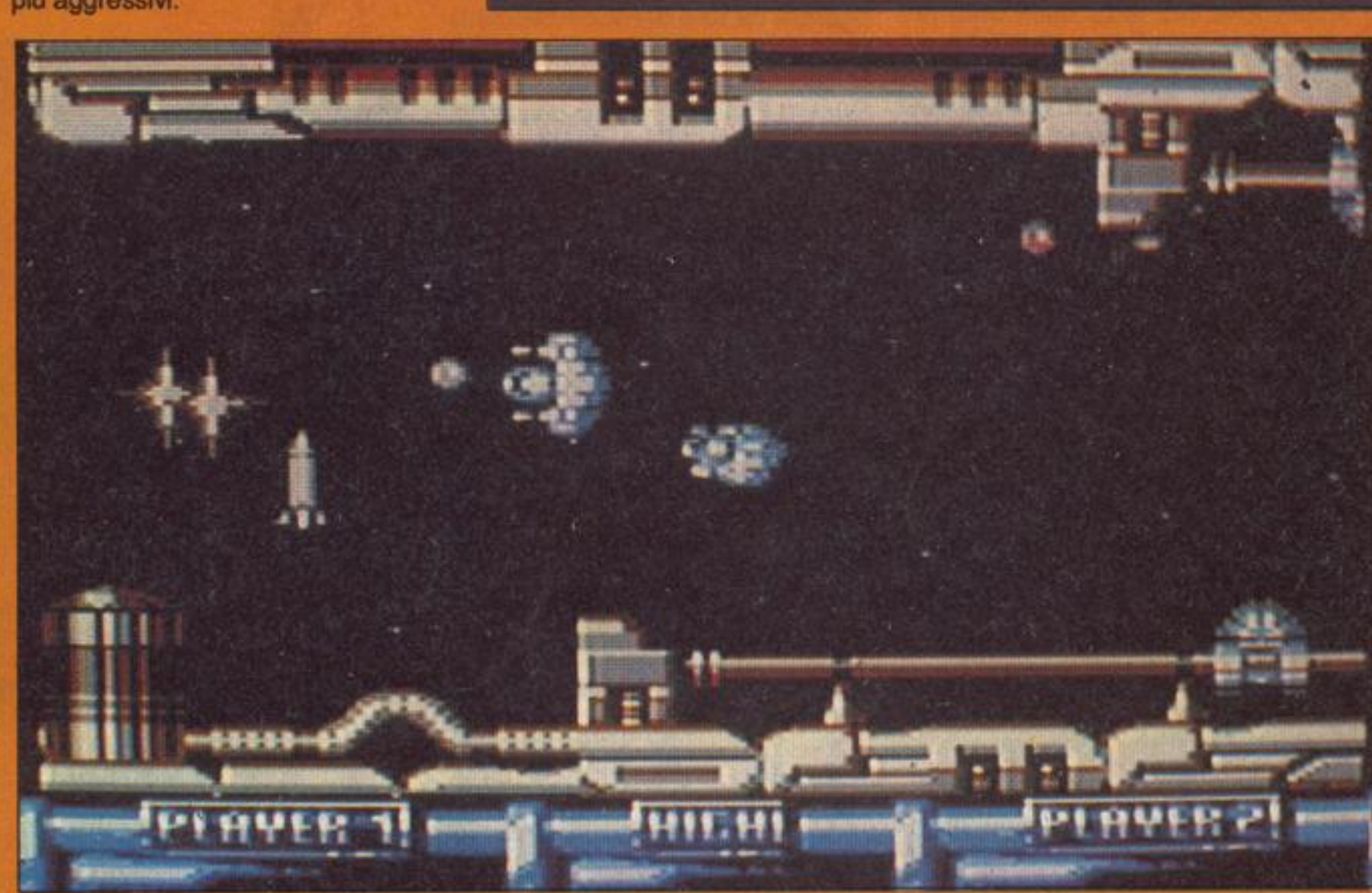
Non è facile essere il Top Gun della flotta spaziale: ogni volta che c'è un'invasione aliena vi richiamano in servizio.
Questa particolare missione richiede che il giocatore voli proprio nel cuore della gigantesca astronave madre degli invasori. L'azione comincia quando la navicella del giocatore viene depositata da un'astronave trasportatrice all'inizio del primo dei quattro livelli a scorrimento orizzontale.
Ciascuna sezione è piena di alieni sanguinari, missili e torrette, e sia il soffitto che il pavimento nascondono dei pericoli. Occasionalmente, appaiono delle smart bomb e volandoci sopra le si attivano, distruggendo tutte le navicelle nemiche visibili. A volte, le navicelle colpite si trasformano in potenza di fuoco extra che al minimo contatto viene automaticamente aggiunta alla dotazione della navicella.
Progredendo all'interno del vascello nemico, appaiono degli alieni

Questo nuovo spara-e-fuggi ha una grafica molto accattivante! Direi stupenda, con dei paesaggi eccezionali e un mucchio di meravigliosi sprite che schizzano per tutto lo schermo. L'uso del colore è magnifico: specialmente nei guardiani di fine livello, che stabiliscono dei nuovi standard per quanto riguarda i grossi elementi grafici animati. Sfortunatamente, il caricamento singolo significa che ci sono soltanto quattro brevi livelli, quindi è un po' carente in quanto a varietà. Io è un gioco difficile, quindi state attenti: a volte vi farà venir voglia di strapparvi i capelli. Se morite verrete rimandati indietro di un paio di schermate e, per aggiungere al danno la beffa, scompaiono tutte le armi extra precedentemente acquisite. Non posso fare a meno di pensare che coloro con pazienza si potranno stancare facilmente di Io, ma gli appassionati di spara e fuggi dovrebbero divertirsi a sufficienza.

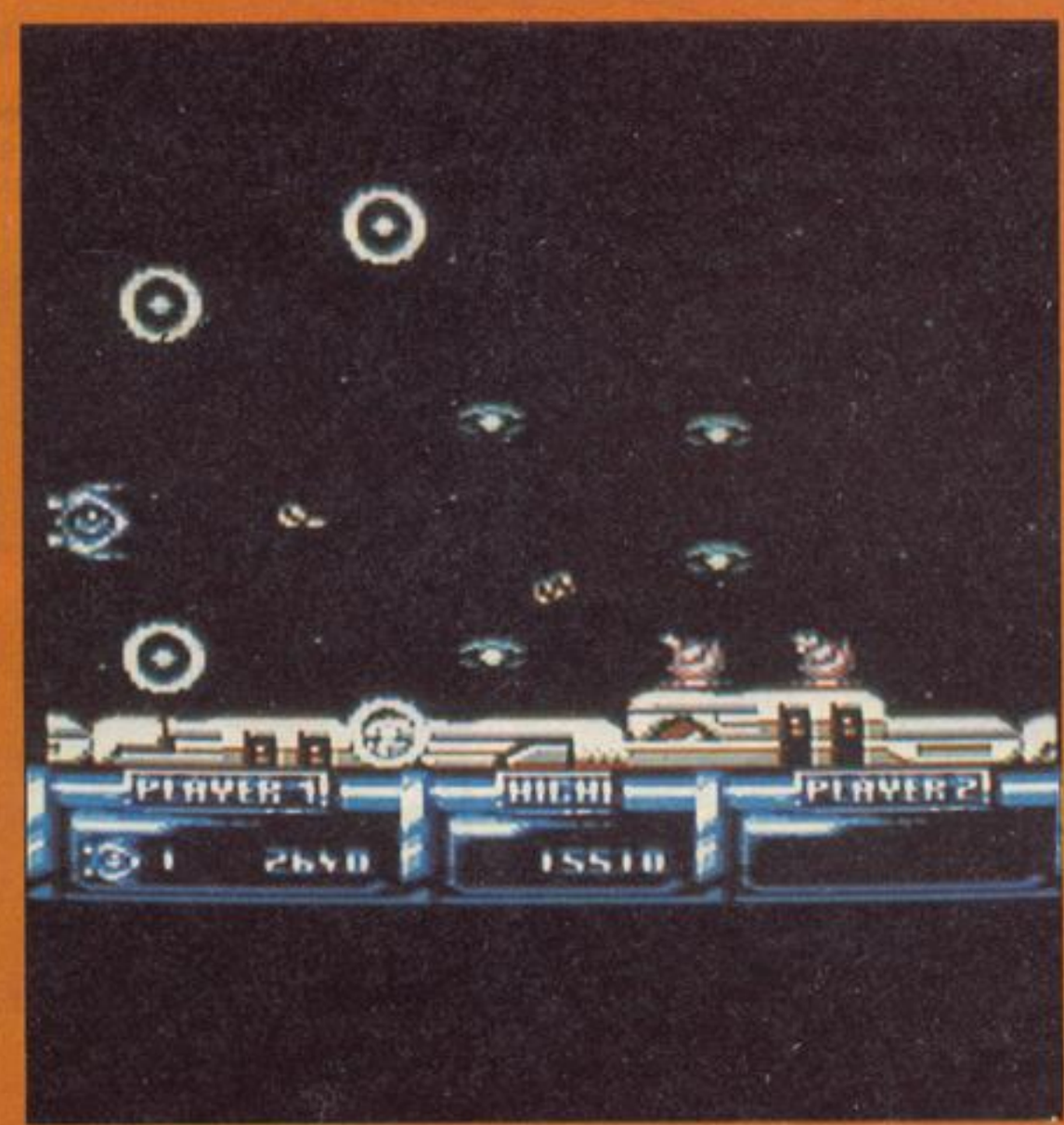
▲ *In Io c'è una grafica incredibile e degli stupendi sprite animati*

Anche se in questo periodo gli spara-e-fuggi vengono venduti a peso, la Firebird ha pubblicato Io. La struttura di gioco non è niente di speciale e probabilmente potrete trovare parecchi giochi simili nei negozi, ciò nonostante mi sono divertito. Graficamente è molto carino, con delle sorprendenti astronavi aliene e dei giganteschi guardiani alla fine di ogni livello: l'enorme teschio sputalaser è il mio preferito. Il tempismo è di importanza vitale, dato che molti ostacoli devono essere fatti fuori seguendo uno schema particolare. Questo è l'unico vero difetto, visto che ho dovuto spendere diverse e frustranti ore nel cercare di trovare il percorso giusto per superare gli ostacoli. Io è molto difficile, ma penso che meriti un po' di perseveranza.

sempre più ostili sottoforma di bruchi giganteschi e di insetti sputabombe. Se la navicella tocca un oggetto nemico viene distrutta ed entra in azione una delle tre navicelle di riserva.
Alla fine di ciascun livello c'è un gigantesco ed aggressivo guardiano che deve essere distrutto per poter progredire al livello successivo. Quando sono stati conquistati tutti i livelli, la missione ricomincia da capo, ma con alieni più veloci e più aggressivi.



La prima cosa che ti colpisce è la stupefacente grafica - è splendida, con dei fondali favolosi e degli sprite alieni ottimamente disegnati. I bruchi giganti sono incredibili e i guardiani di fine livello potrebbero venir direttamente da una macchina da bar! Purtroppo però, la struttura di gioco non è poi così eccitante. L'azione è certamente impegnativa, ma non ci è voluto molto prima che cominciassi a perdere interesse. Al di là della grafica, non c'è niente che non abbia già visto in Nemesis, Delta e Zynaps. Senza dubbio lo potrà piacere a molti, ma se avete già un paio di spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale nella vostra giocoteca, ci penserei due volte prima di comprarlo.



PRESENTAZIONE 79%
Le opzioni consistono nella scelta tra modo a uno o due giocatori, ma il gioco è ben strutturato.

GRAFICA 98%
Stupendo uso del colore e i fondali e gli sprite sono incredibili.

SONORO 79%
Nel complesso competente.

APPETIBILITA' 87%
L'immediata azione sparatutto ti prende fin dall'inizio.

LONGEVITA' 69%
Quattro difficili livelli da superare, ma in definitiva la struttura di gioco è ripetitiva.

GLOBALE 80%
Uno spara-e-fuggi graficamente superbo che, benché poco originale, è sia impegnativo che divertente.

▲ *Il re barbaro si fa strada per arrivare alla tana di Karg.*

RASTAN SAGA

Imagine, cassetta L.12.000, disco L.15.000, solo joystick. PerC64.

Maranna è un pianeta abitato da una aitante razza di guerrieri, guidati dal loro re Rastan.
Dopo aver sconfitto i piani di conquista del trono da parte del malvagio mago Karg, Rastan deve ora liberare la sua terra dalle orde di demoni e mostri scatenati dal bieco Karg.
Il giocatore deve guidare Rastan per il paesaggio a scorrimento fino a raggiungere la tana di Karg, dove il re barbaro deve affrontare il mago nella sua forma più feroce: quella di un drago.
Durante il viaggio, Rastan incontra nemici di tutti i tipi, il cui semplice contatto gli fa perdere energia, raffigurata da una barra decrescente nella parte alta dello schermo. Un colpo ben assestato della spada di Rastan li mette però in condizioni di non più nuocere. Rastan può trovare inoltre armi extra, scudi, mantelle e armature che gli verranno utili nella sua lotta per sconfiggere il mago.
Bisogna anche evitare dei pericoli naturali, quali pozze di lava da superare con l'aiuto di corde, e specchi d'acqua da saltare con grandi balzi.
Ogni volta che Rastan arriva alla fine di un livello, appare un guardiano che deve essere eliminato per passare al livello successivo, il quale viene caricato separatamente.

Che rabbia! Il gioco è semplice e monotono e nei combattimenti non si richiede alcuna abilità. La raccolta di armi è inutile poiché si trovano quasi sempre la mazza e la scure, che hanno lo stesso effetto della spada. Quando sono finalmente arrivato davanti al guardiano alla fine del primo livello non potevo neanche avvicinarmi che subito perdevo energia e quindi non potevo usare la spada per colpirlo; il che è molto frustrante. Potrei continuare parlando dell'incerta rilevazione di collisione, ma penso di aver detto abbastanza. Non è un gioco per cui spenderei volentieri 12.000 lire.

Con Rastan l'Imagine ci porta in tavola ancora una volta una conversione poco cotta. La colonna sonora è abbastanza stimolante e i fondali e gli sprite, anche se poco curati, sono discreti. Il gioco, però, è un po' noioso e disegnato maluccio. La rilevazione di collisione è un po' sfasata e spesso si perde energia a causa di un avversario che magari non è neanche vicino! Insomma, un altro titolo mediocre dall'Imagine.

PRESENTAZIONE 71%
Bellissimo schermo di caricamento, opzione musica/effetti sonori e opzione di continuazione.
GRAFICA 61%
Sprite un po' indistinti, ma fondali e scorrimento decenti.
SONORO 67%
La scelta è tra un'evocativo ma stridente motivetto di Galway o dei tristi effetti sonori.
APPETIBILITA' 68%
La semplicità del gioco e la facilità lo rendono inizialmente molto allettante.
LONGEVITA' 36%
La giocabilità monotona e frustrante però fa sì che lo si accantoni presto.
GLOBALE 42%
Una conversione non gratificante, inconsistente e spesso noiosa.

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx, cassetta prezzo n.d., disco L. 39.000, joystick con tastiera. Per C64

L'ultima simulazione della Epyx consente ad un comandante Alleato o dell'Asse di affrontare, alla guida di un sottomarino della 2° Guerra Mondiale, sessanta diverse missioni, potendo scegliere tra un singolo incarico o un comando a lungo termine.
Vi sono sei punti di vista base, a cui si accede via tastiera: Periscopio, Mappa, Radar e Sonar, più Binocolo e Torretta quando ci si trova in superficie. Inoltre, un pannello informativo è situato sotto il display principale. Le missioni includono servizi di pattuglia nel Mare del Nord e missioni di distruzione nel Pacifico sud occidentale. La difficoltà è misurata in livelli da uno a quattro e influenza le prestazioni in diversi modi. Nei livelli superiori non c'è l'ufficiale di rotta, si sparano più proiettili, il nemico è più abile e lancia molte più bombe di profondità.
Le missioni a volte durano parecchie ore e possono essere salvate per comodità su nastro o disco.

N.B. SOLO VERSIONE SU DISCO. E' STATA ANNUNCIATA LA VERSIONE SU CASSETTA MA NON ERA DISPONIBILE AL MOMENTO DELLA RECENSIONE

PRESENTAZIONE 53%
Istruzioni eccellenti, ma scadente presentazione su schermo. L' accesso al disco è una gran pizza.
GRAFICA 27%
Scialba, poco realistica e tantomeno convincente
SONORO 15%
Inefficace.
APPETIBILITA' 29%
L'azione lenta e noiosa lo rende subito antipatico.
LONGEVITA' 22%
Non soddisfa e l'azione ti fa venire una noia.
GLOBALE 24%
Una complessa simulazione rovinata dalla totale mancanza di giocabilità.

Non sono un gran amante dei giochi di simulazione, ma anche se lo fossi questo gioco è troppo noioso.La grafica non contribuisce per niente a creare un po' d'atmosfera e il suono potete anche dimenticarvelo. La vasta gamma d'opzioni e le istruzioni comprensibili (come al solito per la Epyx) contribuiscono a creare la giusta predisposizione, ma una volta che si comincia a giocare passa tutto! Questa dovrebbe essere un gioco in cui bisogna prendere decisioni sotto pressione, ma il costante accesso al disco e la lentezza del gioco rovinano tutto. Per me, l'azione è troppo enfatica e la qualità dello schermo di visione esterna è troppo scialbo per meritarsi elogi.

▼ *La grafica di* Sub Battle Simulator *è scadente quanto la sua giocabilità.*

WORLD TOUR GOLF

Electronic Arts, disco L. n.c., joystick con tastiera. Per C64

Mettetevi le scarpe chiodate e un paio di pantaloni alla zuava, si parte per il *green*. **World Tour Golf** offre ai golfisti della domenica l'opportunità di affrontare diciotto tra i più famosi campi di golf del mondo, dal St. Andrews al Shinnecok Hills, più un percorso disegnato appositamente. Un kit di montaggio consente di creare nuovi percorsi e di salvarne fino ad un massimo di venticinque per disco.

Tramite lo schermo iniziale si può accedere ad un nutrito numero di opzioni. E' possibile fare pratica sui tiri di avvicinamento, sul *green* o su un'intera buca. Si può ovviamente scegliere uno qualunque dei diciannove campi e c'è inoltre la possibilità di giocare una partita *match* o *stroke* contro un massimo di tre giocatori.

Ciascun percorso viene caricato separatamente e comprende una serie di ostcaoli, quali alberi, colline, acqua e banchi di sabbia. Il *green* può essere, infine, asciutto o bagnato e piatto o inclinato, tute cose che incidono sulla velocità e il movimento della pallina.

Lo schermo di gioco è diviso verticalmente e fornisce una veduta in stile **Leaderboard** e una dall'alto. Sono disponibili quattordici mazze, tutte selezionabili tramite il joystick. I colpi sono direzionabili tramite un mirino a croce e la potenza del colpo viene determinata tramite un "battutometro", a cui si accede premendo il pulsante di fuoco. Sono necessarie tre ulteriori pressioni per impostare il movimento di battuta, la potenza di tiro e l'effetto destrorso o sinistrorso. Quando si è in prossimità della buca, la veduta dall'alto cambia, inquadrando solo il *green*, e viene automaticamente selezionato il *putter*. I tiri in buca si eseguono semplicemente prendendo la mira e determinando la forza del tiro.

▲ *Lo schermo di gioco di* World Tour Golf *con la veduta dall'alto e la prospettiva tridimensionale.*

I giochi di golf sono ormai diffusissimi. Quando sono ben implementati (come quelli della serie Leaderboard) **si dimostrano irresistibili per l'imprevedibilità del risultato finale e del modo di ottenerlo.** World Tour Golf **è moderatamente piacevole da giocare, ma il sonoro, la grafica e l'animazione non sono così efficaci come nella simulazione della Access, né il movimento della palla è altrettanto realistico.** World Tour Golf **ha il piccolo merito di offrire molte nuove opzioni e la presentazione su schermo è interessante poiché dà simultaneamente sia la veduta dall'alto che quella tridimensionale. Ma la giocabilità innaturale e poco gratificante non invoglia a affrontare tutti i percorsi**

PRESENTAZIONE 86%
Istruzioni eccellenti, opzioni interessanti, buona impaginazione su schermo.

GRAFICA 58%
Paesaggi ben disegnati ma l'animazione è debole e il movimento della palla terribile.

SONORO 5%
Effetti patetici.

APPETIBILITA' 59%
Le opzioni allettano, ma l'animazione e la grafica rovinano tutto.

LONGEVITA' 40%
Scarsa giocabilità e mancanza di realismo causano un'avversione non eliminabile neanche dal gran numero di opzioni.

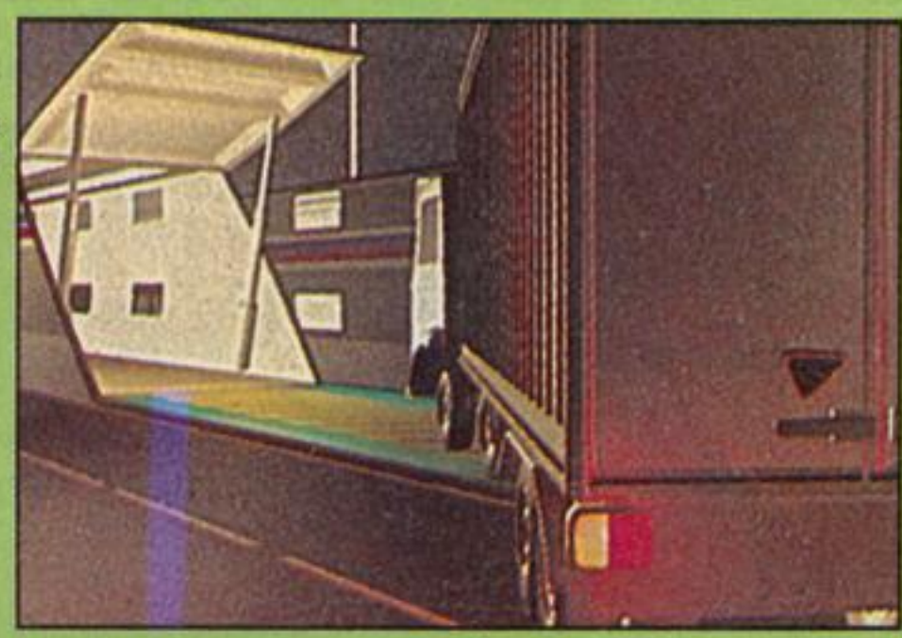
GLOBALE 55%
Una simulazione così così che non riesce a competere con la serie Leaderboard, ora anche più economica

Non si vince nessun premio ad indovinare qual'è il gioco con cui deve confrontarsi World Tour Golf. **Il gioco della Access è superiore in qualunque aspetto. E' vero che nella versione dell'Electronic Arts ci sono più opzioni, ma queste non migliorano la giocabilità. Non mi interesa poter scrivere il mio nome per intero o quanto lontano posso mandare la pallina se poi il movimento di battuta è così mal rappresentato. E' l'incredibile realismo della serie** Leaderboard **che l'ha resa così popolare: ti sembrava proprio che il tiro fosse vero nella sua tridimensionalità. In** World Tour Golf **ciò non avviene: la pallina vacilla come un missile Cruise il cui sistema di guida si sia guastato e anche il tiro nel green è sofistico e per niente realistico. Fino a che non si riuscirà a migliorare concretamente la simulazione dell'Access, che senso ha produrre un altro gioco di golf?**

ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIÙ VASTA GAMMA DI PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA PER CORRISPONDENZA
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli oblò)
Tel. 773.01.84 - TORINO

IMMAGINARIO ELETTRONICO

La nuova sigla di *Opportunity Knocks* combina personaggi a disegni animati e fondali generati elettronicamente.



Un delicato chiaro-scuro crea l'atmosfera di questo video promozionale della società di gestione dell'Eurotunnel

Una delle mappe frattali utilizzate nel documentario della BBC, *The War in Korea*

Un software proprietario per la realizzazione di ombreggiature ha creato la complessa struttura di luci e ombre raffigurata in questa immagine.

Continuando la nostra esplorazione del mondo dell'alta tecnologia applicata alla vita di tutti i giorni, Steve Jarrat, Nick Wild e Cameron Pound sono andati a visitare gli uffici della società di computer grafica Digital Pictures e hanno intervistato Chris Briscoe e Pete Florence, due dei suoi fondatori.

DIGITAL PICTURES

Immaginatevi sei *Smarties* che corrono su una pista a ostacoli, devono superare una pozza di cioccolata piena di 'cioccodrilli' (coccodrilli a forma di tubetti di *Smarties*) e risalire un tavoliere verticale tipo gioco dell'oca, percorso da rettili animati. Immaginatevelo dettagliato come una fotografia, colorato e animato fluidamente. Ve lo siete immaginato? Bene: la Digital Pictures l'ha fatto! Beh, il loro lavoro consiste proprio nel creare immagini in movimento con tecniche di computer graphics: immagini che sarebbe molto costoso realizzare con i metodi tradizionali, in termini sia economici che di tempo, se non addirittura impossibile.

La società è nata nel dipartimento sperimentale dello Slade College of Fine Art di Londra: fu fondata nel 1982 da Paul Brown e Chris Briscoe, ai quali si aggiunsero Steve Lowe e Pete Florence, provenienti dalla Moving Picture Company.

Lavorando su un Eclipse C330, costato di seconda mano 30.000 sterline, nella primavera del 1983 producono il loro primo lavoro: la pubblicità dei pneumatici Michelin 'MX'. Realizzato col loro nuovo software, che lavora in alta risoluzione con animazione tridimensionale a solidi pieni, il filmato, che passa da inquadrature soggettive all'interno dei battistrada dei pneumatici a inquadrature in grandangolo della strada, era un assaggio di quello che riservava il futuro.

Negli ultimi cinque anni la Digital Pictures ha esteso e migliorato il suo staff e il livello delle sue macchine, superando con le pubblicità dell'Access e dello yogurt Yoplait, che hanno recentemente vinto un premio, molte restrizioni visuali.

L'ultimo progetto della Digital consiste nella produzione di una serie di mappe per illustrare il documentario in quattro parti della BBC: *The War in Korea*. Per illustrare le manovre delle truppe, invece di affidarsi a mappe statiche o disegni animati, la BBC ha incaricato la Digital Picture di realizzare una serie di paesaggi frattali con delle icone in movimento, visti da angolazioni continuamente diverse. Il nastro dura un totale di sei minuti e, a causa della complessità e della velocità con la quale vengono generate le immagini frattali, ha richiesto oltre sei settimane di lavoro.

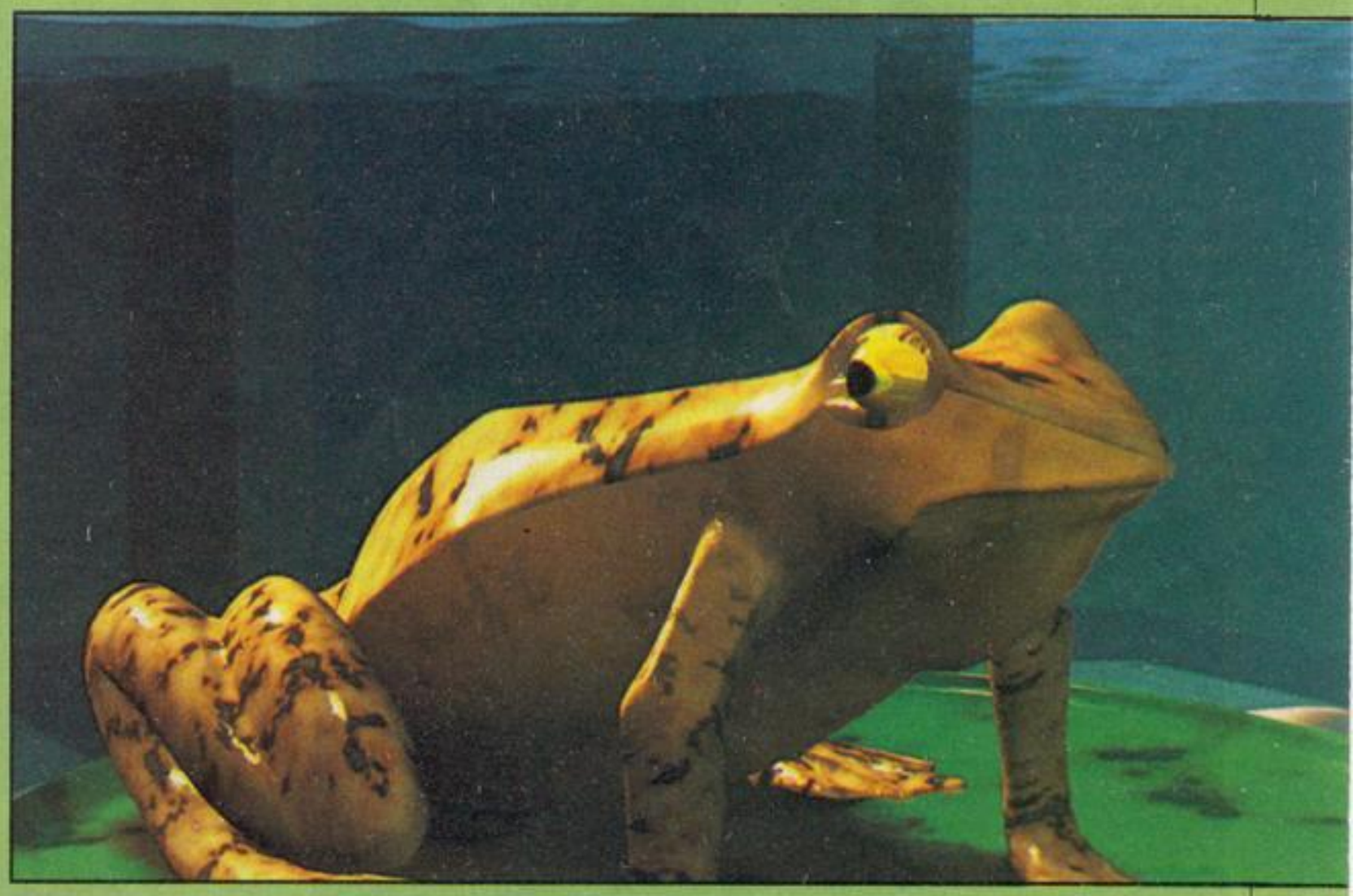
Il lento processo di creazione di immagini elettroniche ad alta risoluzione è ora un procedimento ben oliato, ottimizzato dalla struttura e dal personale della Digital che lavora nel quartier generale nel West End di Londra.

Dopo aver ricevuto dal cliente un *brief* e uno *storyboard*, completo di disegni, vengono prodotti delle immagini "per profili" in una delle due *workstation* Silicon Graphic IRIS (Interactive Raster Imaging System). Il 3031 e il 2400 hanno, rispettivamente, otto e quattro MB di memoria ed operano a una velocità di circa 0.25 mips (un milione di istruzioni per secondo). L'hardware non è niente di speciale ma il software vettoriale rende la macchina un giocattolo estremamente potente, che consente di realizzare velocemente e con relativa facilità animazioni in tempo reale e sequenze di disegni animati.

Per prima cosa si realizzano dei modelli matematici di oggetti tridimensionali combinando una serie di poligoni regolari o inserendo direttamente le coordinate spaziali di disegni o modelli solidi.

Il *file* definitivo del listato di animazione viene portato su uno dei *mainframe* della società dove, in bassa risoluzione, si rendono solide le superfici. A questo punto si può vedere la sequenza e modificarla a richiesta prima che inizino le complesse operazioni di simulazione delle proprietà ottiche degli oggetti, dette di *rendering*..

Il grosso del lavoro è svolto dai mainframe della Data General, MV 10000SX e MV 15000. Il 10000SX vanta 24 MB di memoria interna più una speciale scheda matematica per le funzioni trigonometriche, mentre il 15000 ha 16 MB di memoria, funzioni matematiche speciali e gira ad una velocité del 30-40% superiore a quella del 10000. Entrambe le macchine accedono ad un hard disk da 1.2 gigabyte, nel quale vengono salvate le immagini finite prima di venir registrate su un nastro da un pollice o su una pellicola da 35mm.



Da due anni, la Digital è entrata a far parte del gruppo di società Molinare Vision, che comprende il reparto di post produzione grafica della Molinare, gli studi di post produzione e montaggio della Vision e la TSI Video. La Digital ha quindi accesso diretto on-line agli studi di produzione video. Il Quantel Paintbox, il telecinema e gli studi video/cinematografici offrono un ambiente completo, coordinato e autosufficiente nel quale praticare la propria arte. Le sequenze grafiche possono essere mixate con materiale preregistrato in video e in pellicola - da filmati di repertorio ai tradizionali disegni animati ai sottotitoli - utilizzando sofisticate tecniche di produzione digitale.

L'attuale parco macchine della Digital vale circa un milione di sterline ma, mano a mano che la tecnica e le richieste diventano più sofisticate, sono necessarie delle nuove macchine per ridurre i tempi di produzione. Al momento, ci vuole una buona ora-lavoro di un *mainframe* per portare a termine un singolo fotogramma di animazione: oltre un giorno per produrre una sequenza di un secondo! La pubblicità degli *Smarties* ha richiesto, dallo *storyboard* iniziale fino al video, oltre 7.500 ore-lavoro uomo.

Tutto il software attualmente utilizzato dalla Digital Pictures è stato disegnato e scritto dai membri del gruppo. Il loro ultimo pacchetto ha un sistema "anti-aliasing" molto migliorato (la gamma di varie sfumature che appaiono in un pixel per disegnare degli oggetti con nordi armoniosi e realistici) e un sistema di *rendering* molto sofisticato che consentono di rappresentare e sovrapporre vari tipi di superfici per costruire una superficie a trama elaborata.

Stanno anche sviluppando delle routine per la creazione di frattali e stanno provando un sistema "morfologico" che consente una fluida trasformazione di un solido in un altro solido, in vero stile Disneyano.

Il software viene costantemente aggiornato e per progetti specifici, alle volte, si studiano anche nuovi programmi, con un occhio all'hardware futuro. A questo proposito, la Digital sta valutando la nuova gamma di computer RISC (Reduced Instruction Set Computers) quali le *workstation* Whitechapel 20 mips e ipotizzano che con 10-15 di queste macchine possono produrre un intero film in 12 o 18 mesi (la società è stata in effetti contattata a proposito della produzione di sequenze per un possibile lungometraggio, ma questi progetti sono avvolti nel più assoluto riserbo).

Con un'enorme mole di progetti da realizzare (tra cui un nuovo logo per *Central TV* e delle sequenze animate di modelli atomici per un programma scientifico televisivo) la Digital Picture sta realmente mettendo in pratica la sua vocazione di società all'avanguardia tecnologica.

GARFIELD "BIG FAT HAIRY DEAL"

The Edge, cassetta L. 18.000 , disco L.25.000 , joystick con tastiera. Per C64

Non poteva succedere che di lunedì: l'amata Arlene è stata catturata e rinchiusa nella pensione comunale per animali randagi. Il compito di liberarla grava sulle grandi, grosse e pelose spalle di Garfield.

Il giocatore assume il ruolo del felino divora-lasagne. Le varie combinazioni di joystick e pulsante di fuoco lo fanno saltare, camminare, raccogliere e abbandonare oggetti, dare calci (in specifico a Odie), passare ad un altro schermo e usare/mangiare un oggetto; il solo pulsante di fuoco gli fa cambiare posizione da seduto a "in piedi".

Lo schermo è diviso in due parti: nella tre quarti superiore si vede Garfield e l'ambiente circostante, mentre il resto contiene un pannello che indica lo stato attuale delle cose. Le condizioni più importanti sono visualizzate da due barre che registrano i livelli d'energia e di letargo di Garfield: se diminuiscono significa che Garfield sta diventando affamato e stanco. Per recuperare energia, Garfield deve mangiare; mentre per recuperare vitalità, deve riposare. Se una delle due barre arriva a zero, il gioco finisce.

Ogni volta che Garfield raccoglie un oggetto o del cibo, questi appare sottoforma di icona nel pannello. Il pannello mostra, inoltre, quali oggetti sono in possesso di Odie e Nermal.

Per liberare Arlene, Garfield deve esplorare i vari schermi che raffigurano la casa di Jon, i negozi vicini, il parco e le fogne e deve usare nel modo giusto gli oggetti che trova, quali quotidiani, scatole di latta e l'onnipresente lampada. Diversi rompiscatole ostacolano la sua ricerca, quali negozianti furenti, grandi topi e l'iper-energetico Odie, che funziona da vero e proprio soporifero.

Il progresso nel gioco è continuamente controllato da un punteggio che si trova a destra del pan-

Il mio gatto preferito (dopo quello di Tom e Jerry) è finalmente arrivato su computer e il risultato non è niente male. La Edge ha fatto un ottimo lavoro nel ricreare in pixel il grasso felino e l'animazione e la grafica sono stupende. La struttura di gioco non è proprio originale e l'umorismo che pervade il gioco svanisce dopo le prime partite,una volta che viene a mancare la novità, . Per completare il gioco è consigliabile fare una mappa e benché l'esplorazione e gli enigmi costituiscano un discreto impegno, la velocità da crociera del gioco e il metodo di controllo a volte ostinato ne riducono l'interesse. Non fatevi sedurre dal personaggio: Big, Fat, Hairy Deal è un'avventura dinamica e se non vi piace il genere, non vi piacerà neanche questa.

Garfield è in pratica un'avventu-ra dinamica standard, ma l'attenzione dedicata ai dettagli e alla presentazione la pongono a livello dei giochi di qualità. Graficamente è stupenda: Garfield è proprio così, umoristico e arrogante allo stesso tempo. L'animazione dei personaggi è stupenda: in particolare Odie è geniale, con quella lingua a penzoloni e quell'espressione idiota sul muso. La grafica dei fondali è un po' deludente, anche se si adatta allo scenario in stile cartoni animati. Il motivetto dei titoli è spiritoso e allegro al punto giusto e si adatta perfettamente al gioco, tanto quanto i messaggi scorrevoli che appaiono sullo schermo. Le istruzioni potevano essere un po' più d'aiuto, ma queste sono critiche minori. L'unico vero difetto è il prezzo: qualche biglietto da mille in meno e gli avrei dato un'accoglienza più calorosa.

PRESENTAZIONE 71%
Istruzioni scarse, ma esposizione su schermo chiara e informativa. Lungo intervallo tra una partita e l'altra.

GRAFICA 92%
Grandi personaggi meravigliosamente animati e bei fondali in stile cartone animato.

SONORO 84%
Ottimo motivetto dei titoli e buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 87%
Il personaggio è molto accattivante ed è facile entrare nel gioco.

LONGEVITA' 59%
Una volta risolto, l'interesse è destinato a scomparire rapidamente.

GLOBALE 79%
Cattura bene lo spirito del fumetto, ma è rovinato da una struttura scadente.

Mi piace molto Garfield, ma devo ammettere di avere qualche dubbio. Graficamente la Edge ha certamente catturato lo spirito del fumetto, ma la struttura di gioco è scadente. All'inizio è divertente prendere a calci Odie, sedersi sulla sua sedia, camminare sul tavolo davanti a Jon e fare tutte quelle buffe espressioni. . . ma appena vi mettete a giocare veramente vi accorgete quanto sia superficiale. In pratica, Big, Fat, Hairy Deal è un arcade adventure in cui bisogna raccogliere gli oggetti giusti e collocarli al posto giusto. La posizione degli oggetti non cambia mai e dopo un po' vi ritrovate ad eseguire rigide procedure partita dopo partita. Gli enigmi sono abbastanza semplici e non credo che vi ci vorrà molto a risolverli: dopo di che non c'è più niente che vi invogli a rigiocarlo. E' un peccato che l'unico difetto di Garfield sia così decisivo: se avessero studiato di più la struttura di gioco, sarebbe potuto essere qualcosa di veramente speciale.

▼ *Giù in cantina, un enorme topo infastidisce non poco Garfield*

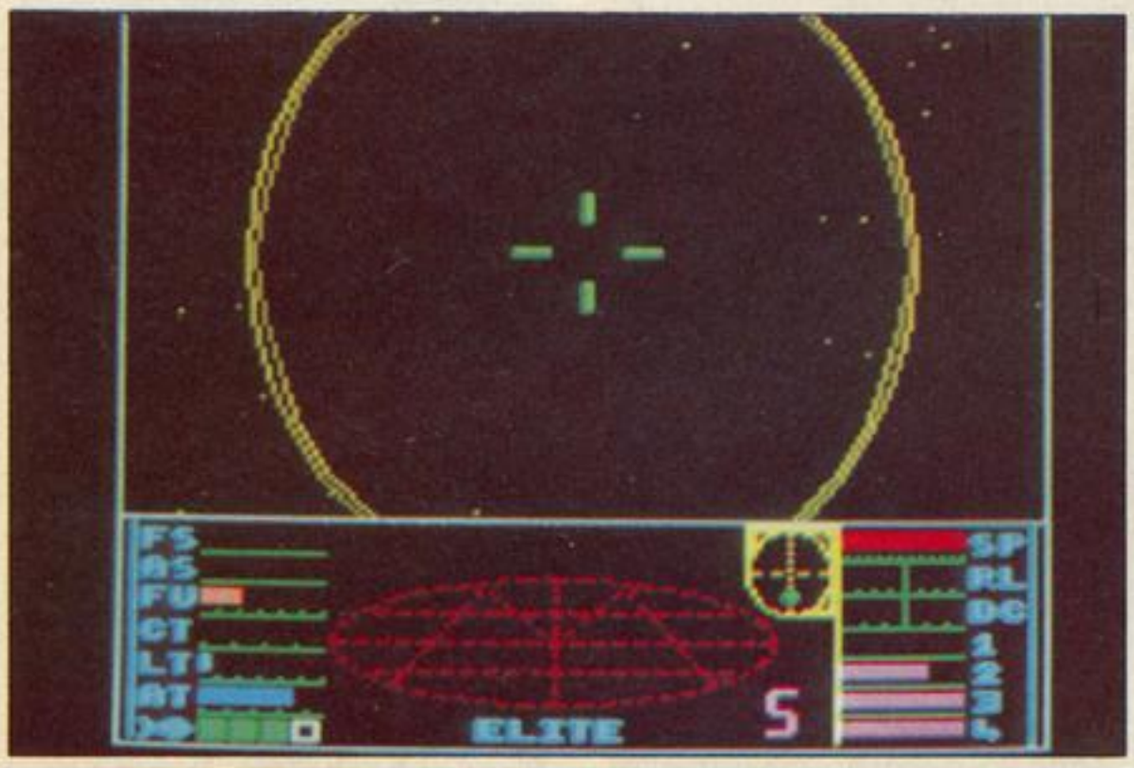
ELITE

Firebird, L.29.000 cassetta. Per Msx, C64, Spectrum, PC1 e Ms Dos compatibili.

E' sempre un piacere parlare di questo epico videogioco, forse il più completo e appassionante mai realizzato. Non possiamo credere che qualcuno non abbia sentito parlare delle avventure spaziali e interplanetarie di questa vecchia Medaglia d'Oro di Zzap! (anno 1985). Comunque ecco un breve riassunto. A bordo dell'astronave Cobra dovete iniziare a girovagare per i vari pianeti nel tentativo di commerciare i prodotti più disparati. Il mercato interplanetario è soggetto alle normali leggi economiche che tengono conto della domanda e dell'offerta e del tipo di governo del pianeta.

Elite infatti contiene una specie di database con 8 galassie e più di 250 pianeti, ciascuno con una sua struttura, tipologia di popolazione e sistema politico.

L'azione di gioco prevede vari spostamenti iperspaziali e emozionanti inseguimenti con navicelle della polizia o terribili pirati. Lo scopo del gioco è accumulare quanti più soldi (crediti) si può, migliorare l' equipaggiamento bellico della propria astronave e visitare il maggior numero di pianeti per raggiungere il livello più alto di bravura: Elite.



La versione per Msx è sicuramente coinvolgente. Ha un ottimo utilizzo dei colori rispetto a quella del Commodore e propone il Bel Danubio Blu fin dall'inizio del gioco. La grafica e l'animazione sono più dolci e meno stilizzate. La confezione è quanto di meglio ci si possa aspettare con una novella originale, una rapida guida all'uso dei comandi e un dettagliato manuale di istruzioni. Una versione che conferma tutto il bene già scritto su questo gioco. Se avete un Msx e amate i giochi con azione, strategia e un pizzico di simulazione Elite non deve sfugirvi.

PRESENTAZIONE 93%
Splendida confezione con tutto il necessario per diventare dei maghi del commercio intergalattico.

GRAFICA 90%
Vettoriale. Semplice e essenziale.

SONORO 89%
Buoni effetti e una musica d'autore.

APPETIBILITA' 91
L'esordio è impegnativo.....

LONGEVITA' 94%
....ma se investite i vostri soldi e migliorate l'equipaggiamento diventerete dei draghi.

GLOBALE 95%
La finzione si confonde con la realtà e il gioco elettronico diventa realtà.

CREA E FUGGI

I lettori di Zzap! alle prese con lo Shoot 'em up Construction Kit

Che il software italiano diventi la nuova espressione del *made in Italy* nel mondo.

Lo slogan che da qualche mese circola tra le pagine di Zzap! si sta concretizzando anche grazie allo **Shoot 'em Up Construction Kit**. I primi due prodotti giunti in redazione all'ultimo momento hanno l'onore di inaugurare questa rubrica destinata agli utenti del programma della Sensibile Software. Comunque vogliamo darvi un consiglio. Se proprio volete ispirarvi a qualche videogioco famoso provate a fare qualcosa di divertente o di particolare. Cristian Tomasi ci ha inviato **1943**, chiara derivazione di **1942**. Nella lettera spiega che nel realizzare il gioco ha imparato moltissimo e scoperto molti segreti di **SEUCK**. Ottimo! Quindi evitate di spedirci giochi poco originali, fate qualche prova e poi lavorate su qualcosa di veramente geniale e particolare. Questa speciale rubrica vuole dimostrare che le idee ci sono e i programmatori in erba italiani sono in grado di realizzare videogiochi di qualità.

A questo proposito lo Studio Vit è disponibile a visionare e a 'testare' i vostri programmi di giochi: arcade, spara e fuggi, platform game e avventure sia originali che creati con programmi di utility.

I programmi devono essere inviati a:

Studio VIT
via Ausonio 27
20123 MILANO

Per i giochi di qualità è possibile una produzione per il mercato italiano o estero.

STAR LIGHT

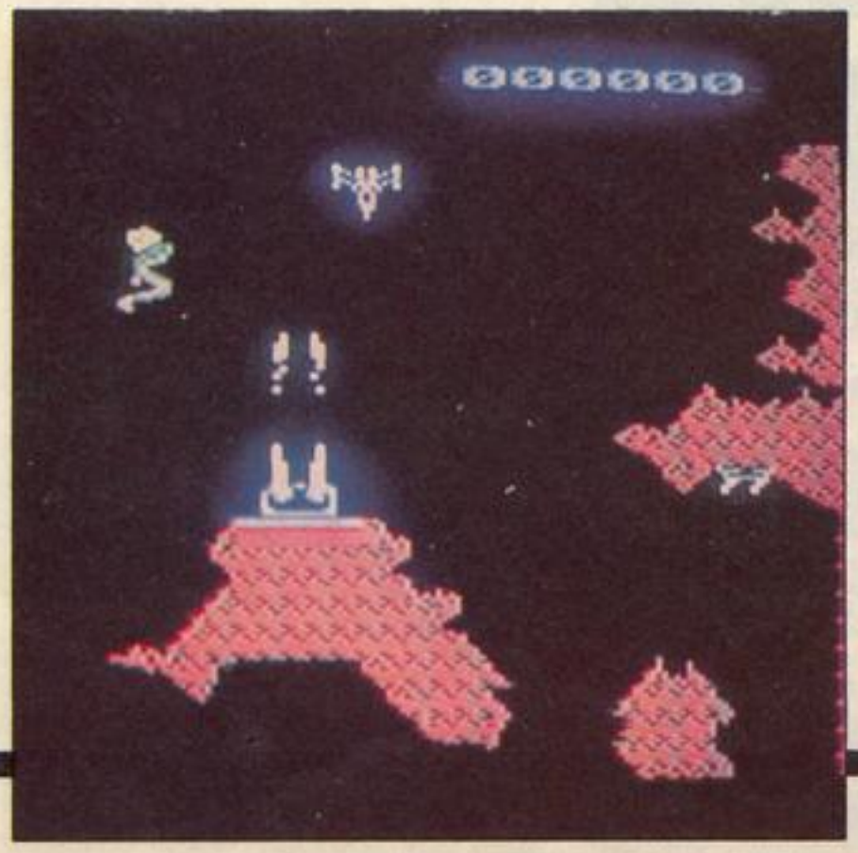
Il gioco è di Pietro Troian e ha uno scorrimento verticale. **Star Light** è diviso invarie fasi e è una miscellanea tra vari giochi come Vanguard, River Raid e Phoenix. Gli scenari variano dal cielo aperto a tortuosi cunicoli e i vari nemici sono vari e ben disegnati. In molti casi il percorso è anche troppo tortuoso e le varie ondate di attacco sono un po' confuse .

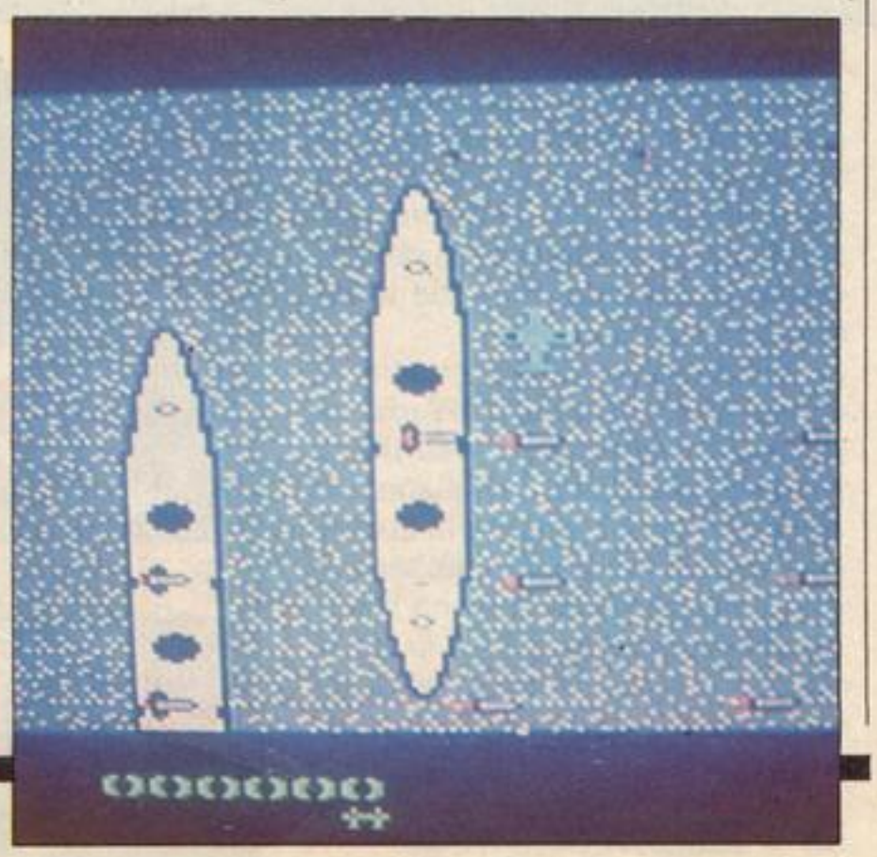
GLOBALE 49%
Come inizio non c'è male ma si può fare di più.

1943

Il gioco è di Cristian Tomasi.**1943** è diviso in vari livelli di diversa difficoltà con numerosi nemici che sono aerei oppure navi. La grafica è sufficiente e il gioco manca un po' di originalità con le varie fasi, come in **1942**, con tanto di atterraggio sulla portaerei tra un livello e l'altro e il gran finale simile a **Commando** o **Beach Head** con un attacco finale al bunker.

GLOBALE 34%
Provaci ancora Cristian!





L'ARCA DI CAPITAN BLOOD

Ere Informatique, disco L. 59.000. Per Atari ST

Bob Marloch era un geniale programmatore e aveva appena completato il suo capolavoro: Blood, ovvero un suo alter-ego elettronico. Ma cosa farne di questa meraviglia?
Bob costruì un'astronave, l'Arca, dotata di un sofisticato computer, chiamato Biocoscienza, con la quale il suo alter-ego Blood avrebbe dovuto affrontare i Pacmanoidi, la razza aliena che, secondo un famoso biologo, è la causa di tutti i mali della Terra. Ma mentre dava il RUN, Bob commise un errore e si ritrovò lui stesso materializzato nell'Arca a vagare nella costellazione dell'Idra, circandato da Pacmanoidi. L'unica salvezza era balzare nell'iperspazio. Così fece ma nel grande salto Blood fu diviso in cinque parti, che ora vagano nell'universo. Il biocomputer ha sostituito le parti mancanti con parti bioniche ma, prima che sia troppo tardi, deve ritrovare i suoi cloni.
Blood può contare su un eccezionale alleato: l'ultimo esemplare di femmina Oorxx, i cui figli possono essere utilizzati come veri e propri missili ricognitori.
Il vostro compito è esplorare i vari pianeti della galassia in cerca di informazioni che vi aiutino a ritrovare i cloni di Blood. I pianeti sono abitati da razze aliene che, se debitamente interrogate, daranno le informazioni necessarie.
Lo schermo principale mostra la consolle dei comandi dell'Arca, un pannello centrale visualizza l'esterno: la galassia o il pianeta in avvicinamento o ancora la superficie dei pianeti e i suoi abitanti. Il giocatore comanda la mano bionica di Blood col mouse e la deve posizionare sulle varie icone di comando. Se si decide di atterare su un pianeta il mouse servirà da 'volante' del ricognitore e i due pulsanti determinano la velocità di movimento. La superfice dei pianeti è realizzata con un sistema di frattali a grafica vettoriale che creano i profili di canyon e montagne. Nella sua perlustrazione la sonda deve fare attenzione a non venir intercettata dai missili nemici e per questo bisogna cercare di volare sempre raso terra.
Se siete fortunati, prima o poi incontrerete un rappresentante della razza aliena (il contatto avviene premendo il tasto ESC, ma vi consigliamo di farvi un giro 'a volo d'uccello' sulla superficie prima di premerlo) che abita in quel pianeta: dialogando in Upcom (la linguaintergalattica) potrete interrogarlo. Sulla consolle dei comandi appaiono le icone-parole di dialogo con le quali bisogna interpretare i messaggi degli alieni e fargli le domande. Ogni razza aliena ha le sue caratteristiche: gli Izwals sono curiosi e altruisti ma si spaventano facilmente mentre i Croolis Vareux sono dei bruti e parlano un linguaggio violento e maleducato.
Se si è fortunati e 'diplomatici' l'alieno vi darà le coordinate di un pianeta. Bisogna allora risalire a bordo dell'Arca e dirigersi verso la nuova destinazione utilizzando l'iperspazio.
Mano a mano che il tempo passa Blood si indebolisce, la mano bionica trema sempre più e quando il tremolio diventa eccessivo non si riesce più a comandarla e il gioco finisce.

▼ *La manina bionica che comanda il gioco*

Capitain Blood è un gioco affascinante fin dall'inizio, nel quale la colonna sonora di Michel Jarre vi attrae nella magica atmosfera del gioco. E' un misto di adventure e gioco di esplorazione in cui la grafica e l'ambientazione fanno la parte del leone. Gli stupendi paesaggi frattali dei pianeti, il bellisimo disegno della consolle di comando e la rappresentazione precisa e fantasiosa degli alieni contribuiscono a creare dei personaggi e un ambientazione "veri". Il dialogo a icone e il parser, semplice ma efficace, riescono a dare alla parte adventure di questo gioco una consistenza degna di un adventure vero e proprio e imbastiscono una storia completa che si dipana come in un film. Non è un gioco che piace a tutti perché l'azione non è certo travolgente o frenetica e il prezzo mi sembra un po' caro, soprattutto per la carenza della confezione e del materiale informativo allegato, ma vale decisamente la pena dargli un'occhiata: è un prodotto originale e di altissima qualità.

▼ *La consolle di comando con le icone di dialogo e un alieno minaccioso che non vuol capire ciò che gli dite.*

L'Arca di Capitan Blood è un gioco ipnotico molto curato a metà strada tra Star Trek e Rescue on Fractalus. Fortunatamente c'è poco da sparare e come richiede un adventure, molto da capire. I due autori francesi hanno fatto un grande lavoro nel disegnare i vari personaggi con un pizzico di ironia e soprattutto nell'inserire gli spettacolari effetti colorati. La traduzione delle istruzioni e del programma vi facilita molto nella comprensione della dinamica del gioco. Può sembrare una banalità ma vi assicuro che dopo aver giocato con la versione originale francese apprezzerete ancora di più la versione italiana.

PRESENTAZIONE 80%
Confezione semplice ma curata in stile LP. Le istruzioni, sia su video che su libretto, sono solo indicative.
GRAFICA 95%
Stupenda grafica frattale e originale disegno della consolle di comando. La manina bionica è un capolavoro e gli effetti dell'iperspazio uno sballo!
SONORO 92%
Stupenda colonna sonora e buone voci sintetizzate.
APPETIBILITA' 87%
E' avvincente soprattutto nei I dialoghi. L'azione però stenta a ingranare e è un po' ripetitiva.
LONGEVITA' 90%
Esplorare una galassia richiede tempo ma alle volte si vorrebbe incontrare più alieni.
GLOBALE 90%
Una mega produzione sulla soglia del Gioco Caldo.

ATARI ITALIA

SOFT

PRESENTA

L'ARCA DI CAPITAN BLOOD

PROGRAMMA IN ITALIANO — PER ATARI ST 520/1040

VERSIONE "EXTENDED" CON NUOVI PERSONAGGI

QUANDO L'INFORMATICA DIVENTA FILM...

SOFTWARE SERIE ST

SI 9011 STRIKE FORCE HARRIER
LIRE 89.000

SI 9026 BLOOD
SI 9028 TRAUMA
LIRE 59.000

SI 9027 CHAMONIX CHALLENGE
SI 9029 WATER SKY
LIRE 49.000

SI 9014 PROHIBITION
SI 9015 ALTAIR
SI 9016 CRAFTON
SI 9017 MACADAM BUMPER
SI 9018 EDEN BLUES
LIRE 45.000

SI 9023 BATTLEZONE
SI 9024 JOUST
LIRE 14.900

SI 9021 STAR RAIDERS
LIRE 12.900

SOFTWARE SERIE XE/XL

3 CASSETTE GIOCO A SOLE LIRE 9.900

RXI 8001 SETTORE SIGMA
ULTIMO UOMO
GUERRIERO LASER

RXI 8002 OTHELLO
TIC TAC SNACK
SHOOT MEMORY

RXI 8003 SPACE HERO
LABIRINTO
OPERAZIONE TUONO

RXI 8004 PUZZLE 1
BOMBA CONTRO BOMBA
SUPERSCACCHI

RXI 8005 PARSIFAL
ACROBATA
GRAND PRIX

Il primo gioco italiano con la pistola L. 25.000
RXI 8006 GANGSTERSVILLE

NOVITÀ SU DISCO LIRE 29.900

DXI 1010 COLLEZIONE GIOCHI (3 DISCHI)
DXI 1020 IL PAPIRO DELLA PACE (ADVENTURE)
DXI 1030 COLLEZIONE GRAFICA (3 DISCHI)

L'elenco completo dei punti vendita regionali e locali del nuovo catalogo:
ATARI VIDEOGAMES
sarà pubblicato prossimamente sulle pagine della rivista "ZZAP".
Ulteriori informazioni si possono avere al nostro indirizzo:
ATARI ITALIA S.p.A. - V.le dei Lavoratori, 25 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI) - Tel. 02/6120851

BMX KIDZ

Firebird, cassetta L.5.000 , joystick con tastiera. Per C64

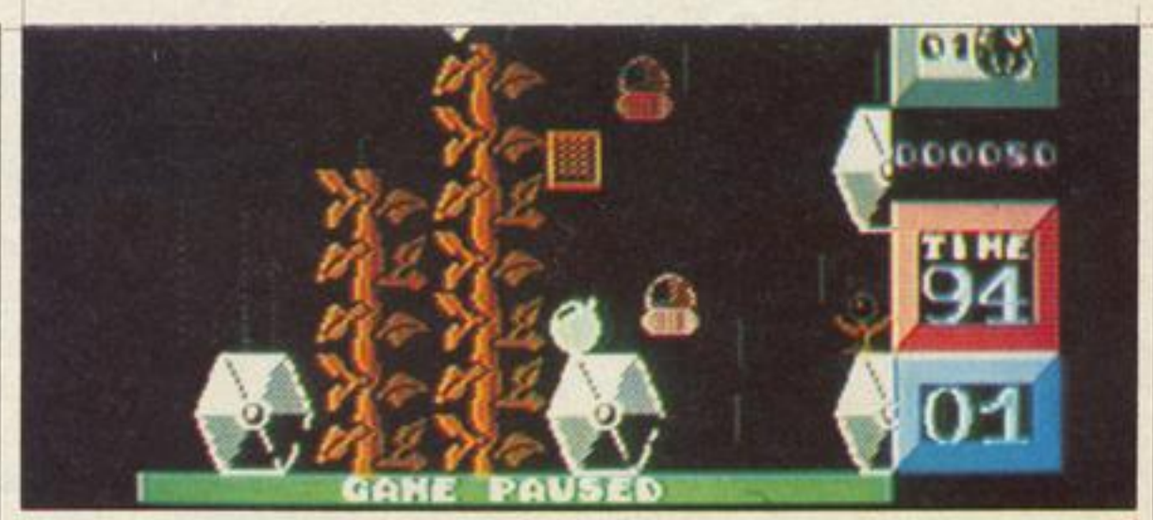
L'obiettivo di **BMX Kidz** è di progredire lungo una serie di piste sempre più difficili entro un dato tempo limite, eseguendo allo stesso tempo delle acrobazie con la bicicletta. Le piste sono formate da ripide collinette e scorrono da sinistra verso destra.
Gli scontri con gli altri ciclisti fanno diminuire il numero di "spokes" (le razze della ruota), i quali si possono incrementare raccogliendo le ruote luminescenti sparse qui e là. L'energia diminuisce col passare del tempo e per riacquistarne bisogna passare sopra le lattine di bibite.

Un gioco piuttosto semplice ispirato alle gare di bicicletteBMX: l'attimo della partenza, la raccolta di oggetti sparsi sulla pista e poi via per il traguardo! Graficamente è decente: i fondali sembrano ben solidi e funzionano piuttosto bene, ma gli sprite sembrano un po' pasticciati. Il sonoro è ottimo, con delle nitide sintesi vocali e un gran pezzo di Rob Hubbard nello schermo introduttivo. Ci vogliono diverse partite per riuscire ad eseguire bene le acrobazie, ma nel complesso BMX Kidz vale 5.000 lire.

E' un gioco ben presentato, rovinato da una struttura di gioco inizialmente piuttosto frustrante. Il numero e il metodo di esecuzione delle acrobazie sono avvolti nel mistero e per arrivare alla fine del secondo livello bisogna provare e riprovare. Se riuscite a superare questo ostacolo iniziale, il gioco diventa divertente. Ha una buona presentazione - con un brillante motivetto e delle voci sintetizzate molto nitide - una tabella dei record estesa, con altra buona musica, e dei commenti umoristici sulle vostre prestazioni.
Se a questo aggiungete l'appetibilità del gioco, ecco qui un budget da visionare.

PRESENTAZIONE 80%
Aspetto rifinito e molti tocchi di classe.
GRAFICA 67%
Fondali grandi, nitidi e colorati, ma sprite debolucci.
SONORO 92%
Ottima sintesi vocale, motivi stupendi ed effetti sonori appropriati.
APPETIBILITA' 63%
Frustrante oltre il primo livello, ma è semplicemente una questione di imparare ad eseguire le acrobazie.
LONGEVITA' 72%
Sei piste, più la voglia sempre presente di migliorare il proprio record.
GLOBALE 79%
Un gioco economico ben presentato e giocabile, potenzialmente molto di-

▼ *La ruota luminescente attende solo di essere raccolta.*



I, BALL II

Firebird, cassetta L. 5000, solo joystick. Per C64

I Ball II segue le orme del suo predecessore, presentandosi come una combinazione di sparatutto e gioco di piattaforme. Il giocatore guida una palla per una serie di paesaggi a schermo singolo, rimbalzando da una piattaforma all'altra e al contempo cercando di evitare o di sparare agli alieni che si mettono tra i piedi.
La sfera può acquisire nuovi poteri o incrementare le riserve di carburante, mentre per passare al paesaggio successivo bisogna raccogliere la chiave che apre la porta d'uscita. Si può cominciare da uno qualunque dei primi cinque livelli e in totale ve ne sono cinquanta.

"Get Ready! Go for it" dice una chiarissima voce all'inizio di questo gioco di piattaforme/raccolta. La grafica è semplice ma nitida ed è adeguata al gioco. Ma è la giocabilità che conta e I, Ball II ne ha quanta ne volete. Ogni schermo è difficile, divertente ed impegnativo. Di sonoro ce n'è poco, ma quello che c'è è ottimo. Le frasi di incitamento - "far out", "groovy", "oh yeah" - ti caricano proprio! Compratelo, non ve ne pentirete.

Questo seguito è molto differente da I, Ball poiché privilegia più l'abilità di movimento da una piattaforma all'altra, che quella di tiro. Non ci sono altrettante possibilità di modifica e parte della simpatia che suscitava l'originale è andata perduta, soprattutto a causa della grafica a bassa risoluzione e della semplicità dei fondali. Eppure è un bel gioco - una volta che avete capito come funziona lo strano modo di controllo (a volte però è proprio frustrante!) La sintesi vocale è OK e gli effetti sonori appropriati. L'unico vero difetto è che in alcuni schermi dovete aspettare che succeda qualcosa per poter progredire - più che abilità, ci vuole pazienza - ma non esito a raccomandarlo.

PRESENTAZIONE 82%
Display e sistema ad icone di facile lettura, bella sequenza introduttiva e scelta di livello di partenza.
GRAFICA 54%
Niente di speciale, poco colorata e semplice, ma ben disegnata e adatta al gioco.
SONORO 87%
Eccellente sintesi vocale e buoni effetti sonori.
APPETIBILITA' 93%
L'insolita combinazione gioco di piattaforme/sparatutto si rivela irresistibile.
LONGEVITA' 91%
Cinquanta livelli, ciascuno con diverse combinazioni di tempismo e precisione.
GLOBALE 90%
Un seguito veramente meritevole e, di per sé, un divertentissimo gioco .

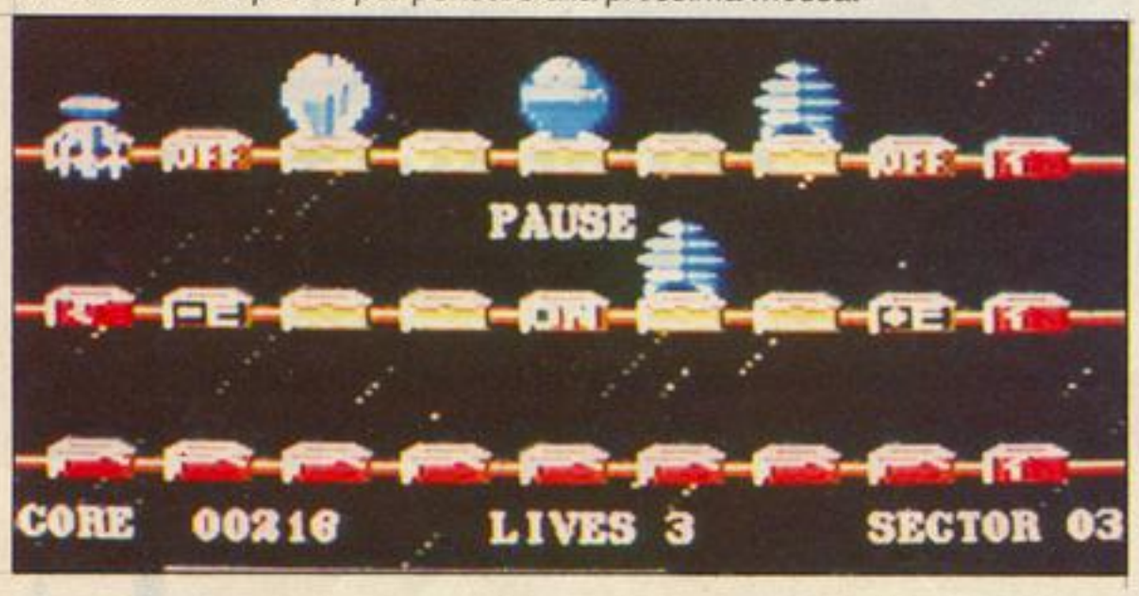
CODE HUNTER

Firebird, cassetta L. 5.000, joystick con tastiera. Per C64

Code Hunter è un gioco di piattaforme nel quale il giocatore controlla un droide "cacciacodici", costruito per smantellare le difese di una corazzata aliena. Il suo compito è quello di entrare nel sistema di controllo computerizzato e collocare delle bombe che distruggano le guardie aliene.
Alcuni nodi nel sistema di piattaforme portano dei simboli che indicano specifiche funzioni che influenzano il movimento del droide o ne diminuiscono il livello d'energia, rappresentato da una barra decrescente posta ai piedi dello schermo. Quando un alieno tocca una bomba viene distrutto, lasciandosi dietro un un congegno contenente dati in codice. Se si raccolgono tutti i congegni prima che la barra dell'energia arrivi a zero si passa al livello successivo. Una volta che si sono disattivati tutti i sedici livelli la corazzata diventa inoffensiva.

La brillante grafica e l'insolito sonoro attraggono subito. Gli sprite sono grandi e ben animati ed hanno un look da veri alieni, ma lo sprite del Code Hunter è un po' deludente. Il campo stellare a scorrimento diagonale è attraente, anche se sembra più che altro della neve. La struttura di gioco non è eccessivamente originale, ma il livello di difficoltà è graduato molto bene, poiché i primi livelli sono abbastanza facili e quelli successivi sono implacabili. Se siete alla ricerca di qualcosa di strano nel genere dei giochi di piattaforme, provate Code Hunter.

▼ *Un attimo di pausa per pensare alla prossima mossa.*



Questo è uno dei giochi più giocabili di questo mese! La grafica è brillante e simpatica e crea una strana atmosfera che si adatta perfettamente al gioco. Gli effetti sonori - dei curiosi lamenti e grugniti - si adattano altrettanto bene. La struttura di gioco è eccellente. Code Hunter è un gioco strategico che richiede anche molta abilità manuale e ti prende subito: riesci a progredire abbastanza da avere la voglia di continuare nonostante le frustrazioni. Lo raccomando vivamente.

PRESENTAZIONE 68%
Istruzioni utili e chiara presentazione su schermo.
GRAFICA 87%
Sprite e fondali nitidi e vivaci, fluido scorrimento parallattico e"stile" alieno.
SONORO 64%
Pochi effetti si adattano perfettamenteall'atmosfea
APPETIBILITA' 88%
La grafica vivace e insolita lo rende attraente e di facile presa.
LONGEVITA' 80%
Solo sedici livelli, che però richiedono abilità e intuito.
GLOBALE 83%
Un budget eccellente, insolito e molto giocabile.

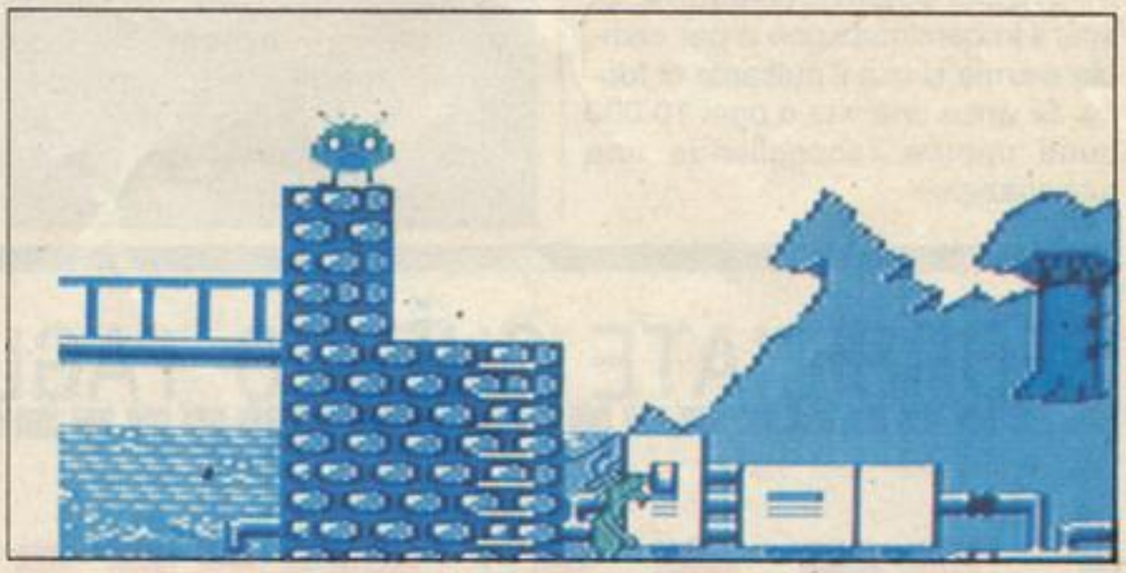
LITTLE GREEN MAN

Bug-Byte, cassetta L.7.500 , joystick con tastiera. PerC64

Il Re degli Omini Verdi è riuscito a sfuggire alla cattura ed ora si trova sperduto in una terra sconosciuta. Per potersi salvare deve attraversare un paesaggio a scorrimento orizzontale irto di pericoli, rifornirsi d'energia in alcuni depositi lungo la strada e infine salire su una astronave con la quale poter ritornare a casa.

E' un gioco molto insolito, ciò nonostante è molto giocabile. I fondali, strani, originali e colorati in varie tinte di blu conferiscono un aspetto molto "extra-terrestre" al gioco. Il personaggio principale poi, con quell'unico dentone e quel grosso nasone, è molto simpatico. Anche il sonoro è molto bello: una specie di cornamusa sintetizzata e una stridula vocina creano un'insolita e divertente atmosfera. Il gioco non è molto originale e, a volte, può essere frustrante, ma è abbastanza impegnativo da invogliare a giocarlo. Non c'è presentazione iniziale e, purtroppo, anche qualche grosso difetto, ma se riuscirete a sopportarlo lo troverete anche divertente.

▼ *L'omino verde del titolo a passeggio per un paesaggio da "periodo blu"*



Il record della Bug-Byte nel campo dei giochi economici non è strepitoso, ma questo titolo fa ben sperare per il futuro. Non è eccezionale, ma ha una indefinibile capacità d'attrazione: guidare un tipo che sembra una rana per un paesaggio fatto di scale e trabocchetti è divertente (per un po'). C'è un noioso difetto: il ritardo tra una vita e l'altra. La sequenza tra la perdita di una vita e la partenza di una nuova, dal più vicino punto di teletrasporto, è troppo lunga e rovina parecchio la giocabilità. E' semplice, è stupido, è divertente: con un po' di pazienza si può rivelare degno d'attenzione.

PRESENTAZIONE 58%
Discreta nel complesso, ma rovinata dal fastidioso ritardo tra una partita e l'altra.
GRAFICA 66%
Fondali originali ed insoliti e un personaggio principale carino e ben animato.
SONORO 47%
Un curiosa cornamusa sintetizzata e un pastrocchio di sintesi vocali.
APPETIBILITA' 69%
Difficile entrarci, ma ogni tanto non si può resistere alla voglia di proseguire.
LONGEVITA' 45%
La carenza di varietà si rivela mortale dopo un po'.
GLOBALE 52%
Un discreto arcade adventure/spara-e-fuggi con alcuni insoliti e originali elementi.

BUDGET

ZYBEX

Zeppelin Games, cassetta L.5.000 , joystick con tastiera. Per C64

Zybex è uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori ambientato in sedici diversi pianeti. Cassalana e Rinser sono due fuggiaschi che per evitare la pena di morte accettano di mettersi alla ricerca del cristallo Zybex in cambio dell'amnestia.
I giocatori devono visitare ciascuno dei 16 mondi, raccogliendo cristalli di teletrasporto che consentono d'accedere ai livelli successivi. Il cristallo di Zybex è nascosto nell'ultimo mondo.
L'azione parte dal primo pianeta (Arcturus), ma una volta che questo viene completato si può scegliere uno qualunque tra i successivi undici pianeti. I nemici sono sciami di alieni, che vengono distrutti usando una delle cinque armi disponibili, ciascuna con quattro livelli di potenza distruttiva. Si spara in continuazione e per cambiare arma si usa il pulsante di fuoco. Si vince una vita o ogni 10.000 punti oppure raccogliendo una tuta spaziale.

I programmatori sono riusciti a trovare il perfetto equilibrio: si procede con difficoltà ma si procede e quindi viene irresistibilmente voglia di continuare. Graficamente è eccellente: ci sono dei magnifici fondali e degli sprite colorati e ben animati: potete addirittura cambiare il colore del vostro personaggio! Se dovessi scegliere tra questo gioco e la conversione di Side Arms saprei cosa scegliere.

▲ *Il primo gioco della Zeppelin, una nuàova società di giochi economici che centra il bersaglio al primo colpo.*

Questo è uno degli esempi più originali del genere spara-e-fuggi economici e sicuramente è uno dei meglio presentati. La grafica è ottima: i fondali sono disegnati benissimo e supportano una vasta gamma di colori e ombreggiature che conferiscono un aspetto professionale. Da sparare ce n'è quanto ne volete, ci sono quattro armi di varia potenza (è bello che non sempre quella che appare la più distruttiva sia la più ideale in quella situazione) e abbastanza livelli da farvi venir la voglia di rigiocarlo. A quel prezzo è un affarone.

PRESENTAZIONE 85%
Modo simultaneo per due giocatori, schermo dei titoli colorato e sistema di progressione amichevole.

GRAFICA 91%
Sprite colorati e meravigliosamente animati e fondali dettagliati.

SONORO 70%
Buona musichetta dei titoli ed effetti sonori appropriati.

APPETIBILITA' 87%
All'inizio non è facile, ma dopo che hai trovato un po' di armi extra è difficile tirarsi indietro.

LONGEVITA' 91%
Con sedici mondi da esplorare e numerosi alieni da distruggere, diversi sia nel comportamento che nella capacità di resistenza, non lo finirete tanto in fretta.

GLOBALE 93%
Un programma eccellente migliore di parecchi giochi dello stesso genere molto più costosi.

SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO AL VOSTRO EDICOLANTE

MAI PIU' SENZA ZZAP!

Caro Edicolante, la prego di riservarmi una copia di ZZAP! ogni mese

Nome _____

Indirizzo _____

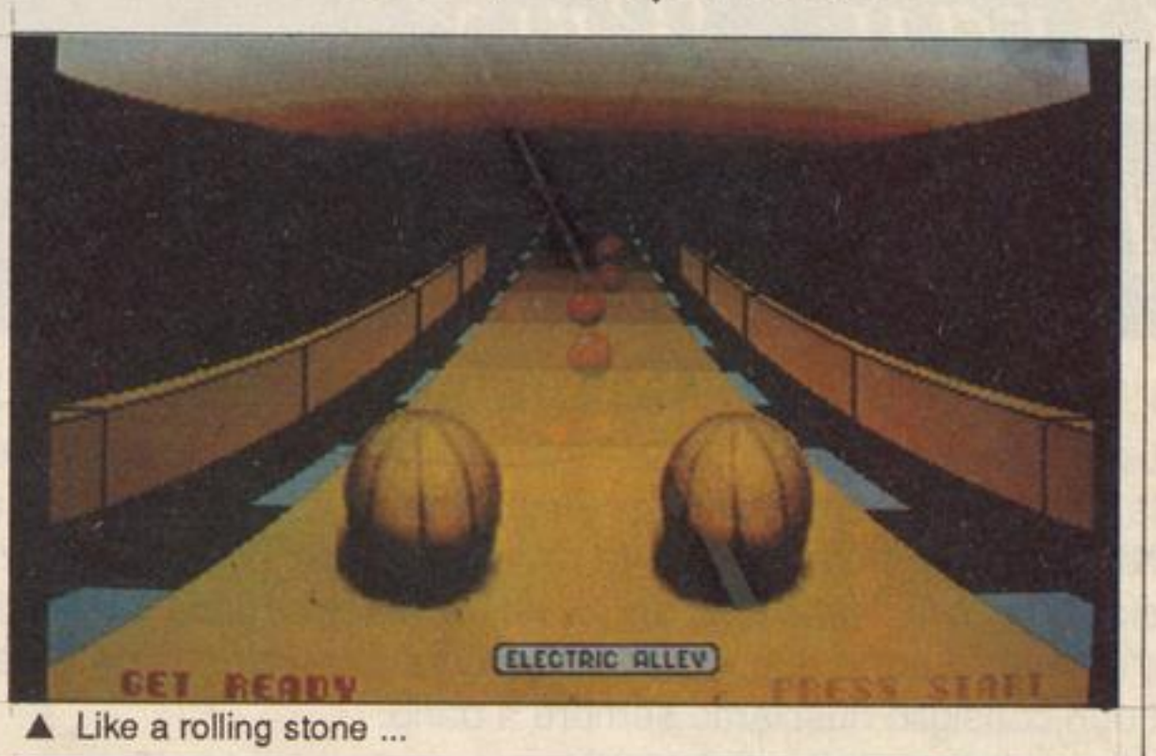
_____ *Telefono* _____

ROADWARS

Melbourne House, disco L.39000, joystick/mouse. Per Amiga, Atari St, C64.

Speciali sfere da combattimento sono state incaricate di ripulire le autostrade spaziali che collegano l'universo. Siamo nel 25° secolo e la situazione è degenerata: queste speciali strade orbitali sono ormai ostruite da ogni genere di ostacolo. Protagoniste di **Roadwars** sono due sfere che corrono su queste strade concentriche delimitate da pannelli protettivi. Questi speciali veicoli sono dotati di uno schermo protettivo che nasconde un micidiale cannone a raggi laser. I pannelli normali sono di colore marrone mentre quelli blu, se sono uno di fronte all'altro, possono generare delle scariche elettriche. I pannelli blu comunque devono essere distrutti tutti per aprire l'uscita che conduce alla strada successiva. Più si rimane su una strada e maggiori diventano le difficoltà e i nemici: dei satelliti laterali sparano micidiali raggi laser o dei piccoli robot seguono le sfere per distruggerle. Ogni percorso ha un suo nome e una difficoltà, che aumenta man mano. Incontrerete delle palline rosse che corrono in senso contrario a quello delle sfere o delle lastre zigrinate che possono distruggervi.

Le sfere che parteciapano in questo lavoro di pulizia sono due e possono essere comandate da due giocatori contemporaneamente in un appasionante testa a testa. La sfera è comandata con il joystick o il mouse. La sfera è dotata di uno schermo protettivo che, quando viene innescato, ripara dalle scariche elettriche e dagli impatti improvvisi ma impedisce di sparare. Se invece lo schermo è abbassato si può sparare e posizionare il tiro facendo ruotare la sfera su se stessa.



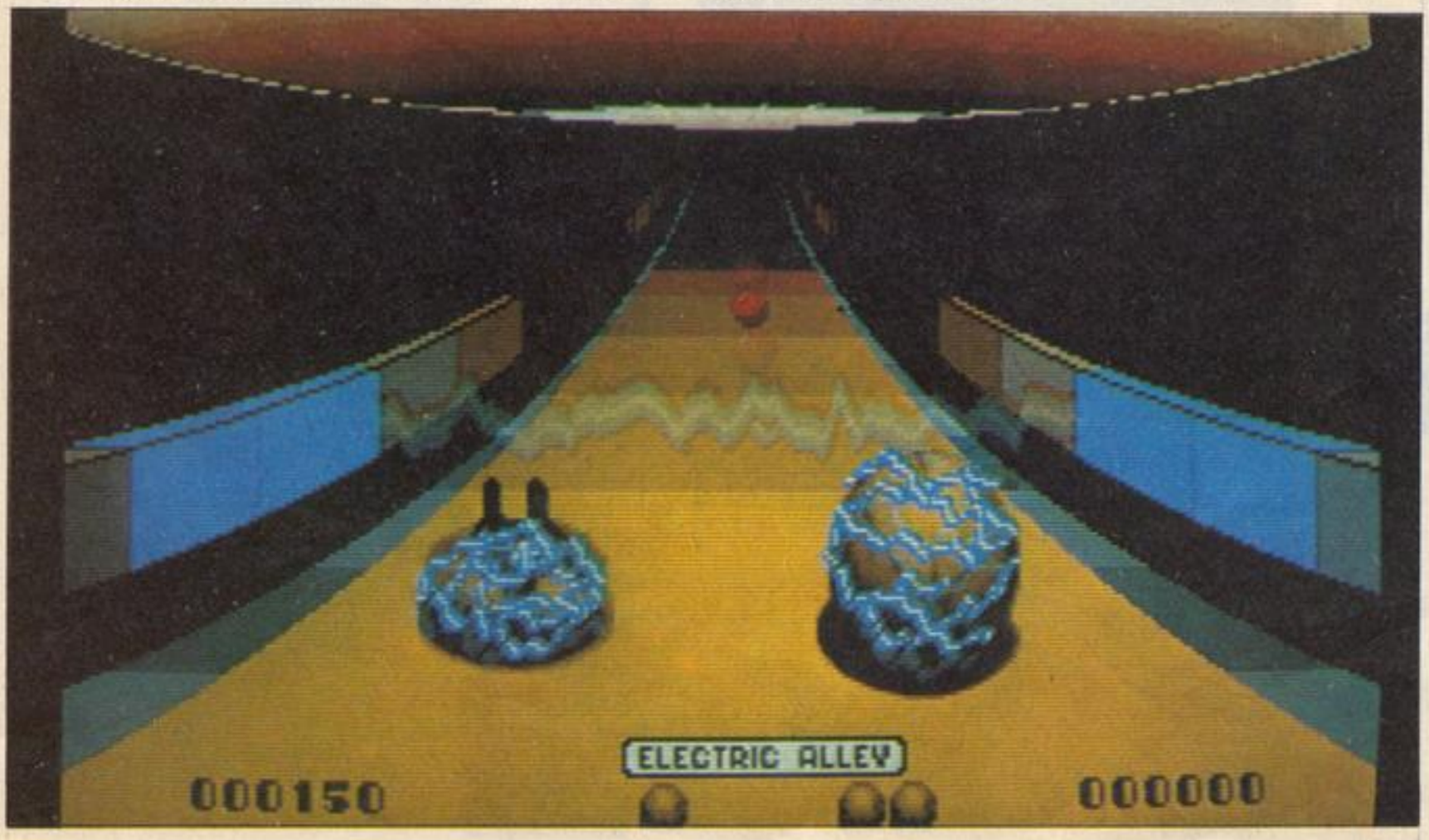
▲ Like a rolling stone ...

▲ Le sfere sono pronte alla linea di partenza

La grafica di Roadwars è veramente incredibile: belli i colori, fluido il movimento, chiara e dettagliata. Ma la bellezza del gioco finisce qui. L'azione è delle più semplici: non c'è che da correre in avanti sparando agli ostacoli in arrivo. Va bene che sparare è divertente ma così non c'è gusto! I comandi sono molto scomodi, soprattutto direzionare il leser che è l'unica cosa che serve veramente. Sembra una brutta copia di Trail Blazer tirata a lucido ma il make up non vale questo prezzo.

Roadwars ha una splendida grafica e è molto veloce da giocare. L'animazione è di buona qualità e gli effetti sonori di grande impatto. Qualche difficoltà l'ho trovata nel muovere la sfera soprattutto quando bisogna puntare il cannone laser. Comunque la possibilità di giocare in contemporanea con un amico e i numerosi ostacoli dei vari livelli rendono Roadwars affascinante.

▼ Lo scudo protettivo salva le sfere dalla scarica elettrica che gli taglia la strada



PRESENTAZIONE 81%
La confezione è di sicuro impatto. Apprezzata la possibilità di usare il joystick.

GRAFICA 90%
Buona scelta dei colori e splendidi effetti di movimento.

SONORO 80%
Musica e effetti digitalizzati di sicuro impatto.

APPETIBILITA' 80%
La sfida a completare i vari i percorsi è sempre aperta...

LONGEVITA' 60%
...ma se giocate da soli la difficoltà è notevole e riuscirete a percorrere poca strada.

GLOBALE 70%
Sicuramente valido ma con poca fantasia.

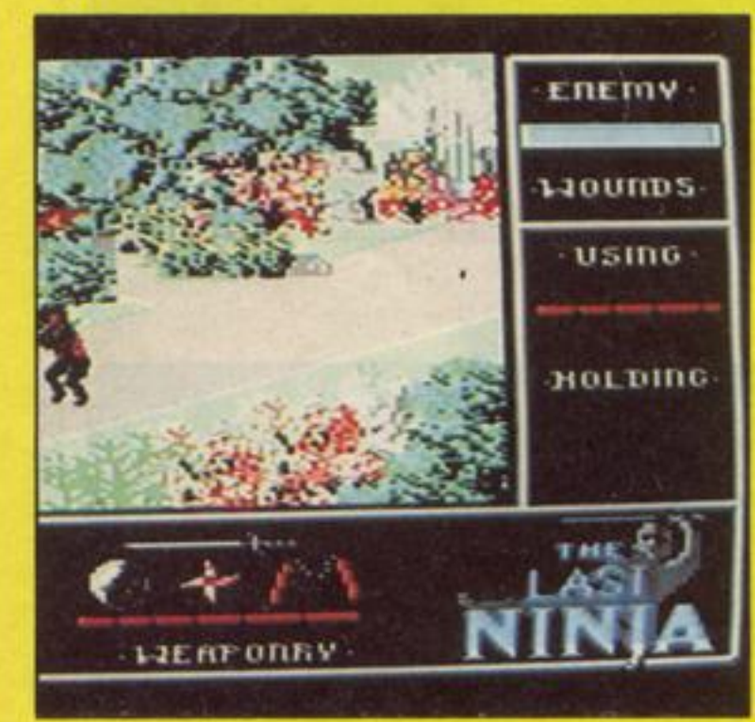
ZZAP! Gran Prix 1987

I MIGLIORI DEL 1987. RISULTATI FINALI E UFFICIALI

La scrutinatura delle schede è stata faticosa e i nostri computer hanno rischiato di saltare, ma alla fine ce l'abbiamo fatta. I 14 oscar sono stati assegnati in modo democratico con una votazione di massa. La vittoria assoluta di **The Last Ninja** è stata netta mentre la parte del leone l'ha fatta senza dubbio **Defender of the Crown**. Una piccola soddisfazione ce la siamo tolta anche noi: la maggior parte dei vincitori è già stata premiata con Gioco Caldo o Medaglia d'oro. I casi sono due: o Zzap! ha poteri straordinari tipo Celentano a Fantastico, oppure più semplicemente qualche buon consiglio riusciamo sempre a darlo.
Al prossimo sondaggio/votazione.

MIGLIOR GIOCO IN ASSOLUTO

LAST NINJA
System 3



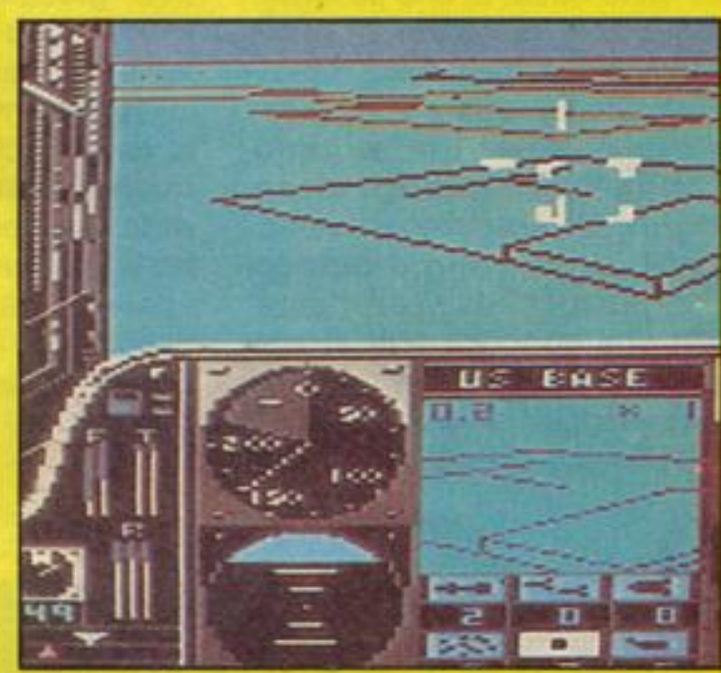
DEFENDER OF THE CROWN
Mirrorsoft
CALIFORNIA GAMES
Epyx
WIZBALL
Ocean
BUBBLE BOBBLE
Firebird

MIGLIOR ARCADE ADVENTURE

THE LAST NINJA
System 3
HEAD OVER HEELS
Ocean
MANIAC MANSION
Activision
DEFENDER OF THE CROWN
Microprose
THE GREAT ESCAPE
Ocean

MIGLIORE SIMULAZIONE

GUNSHIP
Microprose
CALIFORNIA GAMES
Us.Gold
LEADERBOARD
Us.Gold
REVS +
Firebird
ACE OF ACES
Us.Gold



MIGLIOR SPARA E FUGGI

MEGA-APOCALYPSE
Martech

DELTA
Thalamus
SLAP FIGHT
Imagine
NEMESIS
Konami
MORPHEUS
Rainbird

MIGLIOR GIOCO DI PIATTAFORME

BUBBLE BOBBLE
Ocean

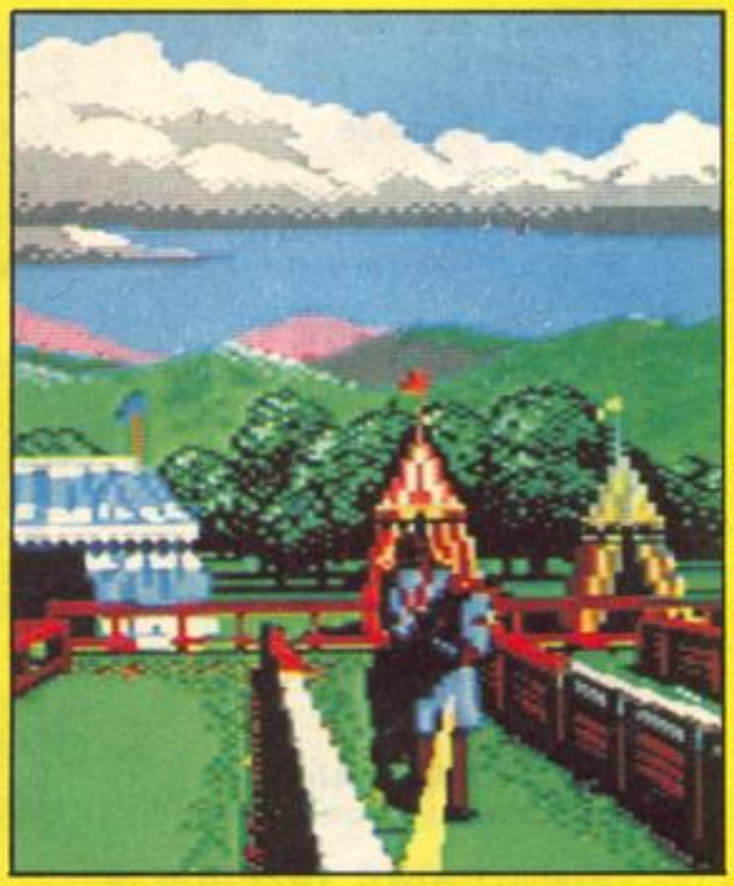
NEBULUS
Hewson
SOLOMON'S KEY
Us.Gold
BARBARIAN
Psygnosis
RE-BOUNDER
Gremlin Graphics

MIGLIORI EFFETTI SONORI

MEGA-APOCALYPSE
Martech
INTERNATIONAL KARATE +
System 3
BARBARIAN
Palace
ARKANOID
Imagine
STAR TREK
Firebird

MIGLIORE GRAFICA

DEFENDER OF THE CROWN
Mirrorsoft



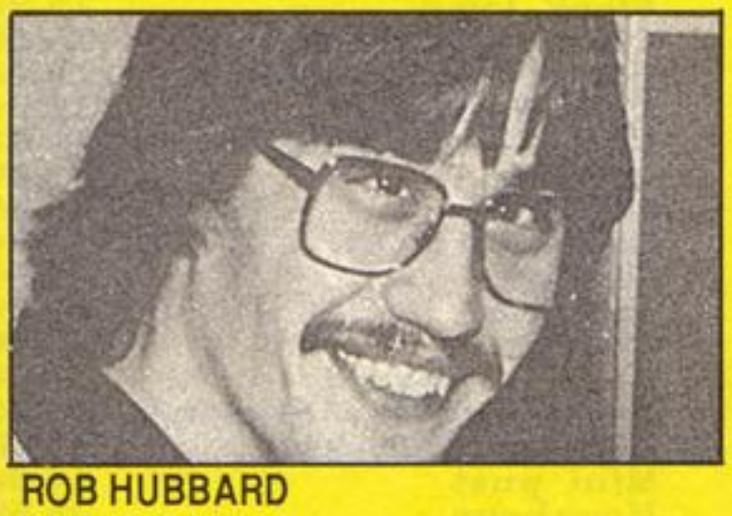
THE LAST NINJA
System 3
CALIFORNIA GAMES
Epyx
NEBULUS
Hewson
SLAP FIGHT
Imagine

MIGLIOR COLONNA SONORA

THE LAST NINJA
System 3
Mega-Apocalypse
Martech
OUT RUN
Us.Gold
WIZBALL
Ocean
DELTA
Thalamus

MIGLIOR PROGRAMMATORE

ANDREY BRAYBROOK



ROB HUBBARD
YATES MARE
JOHN DARNELL
JEFF MINTER
JOHN RITMAN

PREMIO STATO DELL'ARTE

DEFENDER OF THE CROWN
Mirrorsoft
S.E.U.C.K.
Palace
WIZBALL
Ocean
HEAD OVER HEELS
Ocean
THE LAST NINJA
System 3

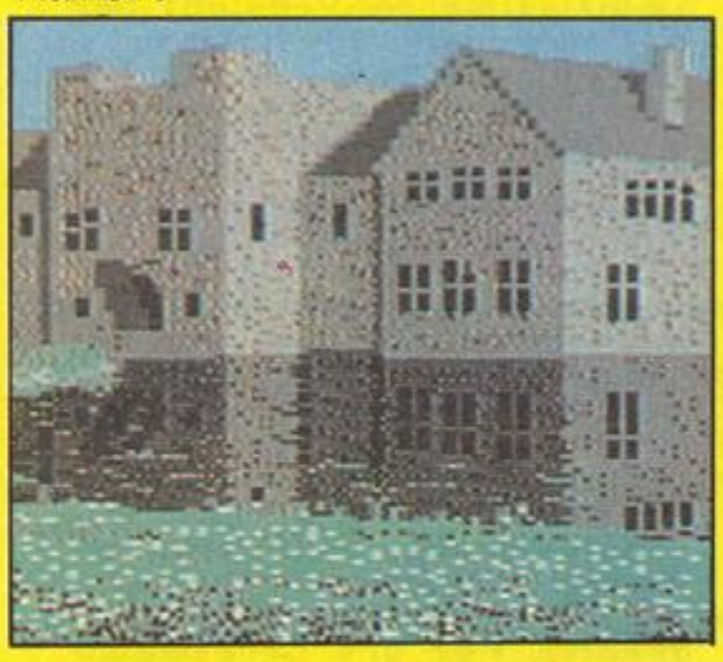
MIGLIOR CONVERSIONE DA COIN-OP

BUBBLE BOBBLE
Ocean

BUGGY BOY
Elie
ARKANOID
Imagine
OUT RUN
Us.Gold
RENEGADE
Imagine

MIGLIOR ADVENTURE

GUILD OF THIEVES
Rainbird



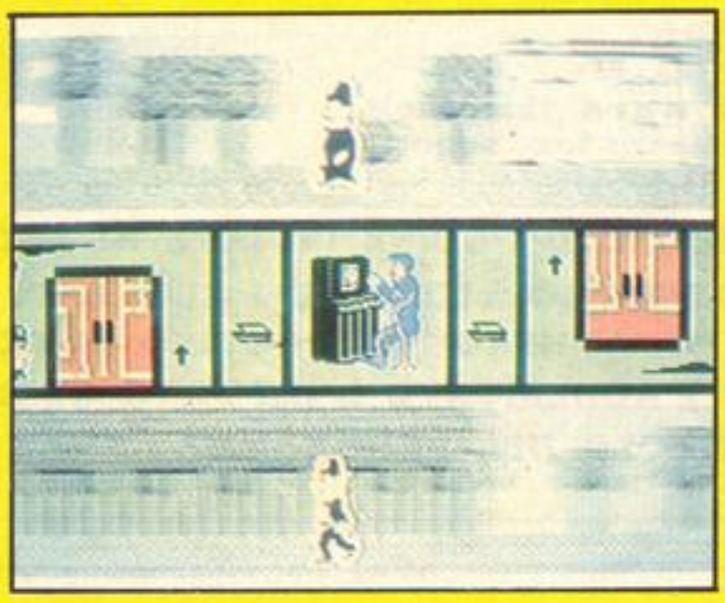
BARD'S TALE
Eletronic Arts
THE PAWN
Rainbird
I PASSENGERI DEL VENTO
Infogrames
HOLLYWOOD HIJINX
Infocom

MIGLIOR SOFTWARE HOUSE

CINEMAWARE
EPYX
SYSTEM 3
US GOLD
OCEAN e INFOGRAMES

IL GIOCO MENO DIVERTENTE

LAUREL & HARDY
Advance



QUARTET
Activision
ENDURO RACER
Activision
JAIL BREAK
Konami
MAG MAX
Imagine

SOFTMAIL

SOFT MAIL

In attesa della primavera, rallegriamo il nostro tempo libero con le eccitantissime novita' di questo mese! Di certo, a nessuno saranno sfuggiti i titoli delle ultime ambitissime conversioni per Commodore 64 firmate Electronic Arts, di cui la maggior parte disponibili perfino su cassetta! Costano un po' di piu', ma, si sa, le cose veramente speciali hanno il loro prezzo....
Per il nostro pubblico maggiorenne (o per la felicita' dei genitori dei piu' piccoli) abbiamo istituito finalmente un servizio che risultera' molto comodo soprattutto per chi non e' sempre in casa ad attendere il postino con la fatidica richiesta del contrassegno: potete pagare il materiale ordinato attraverso la carta di credito. Per ora accettiamo solo la **CARTASI**, ma tra breve potrete utilizzare altre carte di credito altrettanto diffuse.

Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici **SOLO** se si è già clienti, cioè se ci avete già fatto almeno un ordine scritto in precedenza. Dal secondo ordine in poi potrete fare ordini telefonici. Se ci avete fatto un ordine ed impazzite dal bisogno di sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione **ESCLUSIVAMENTE** di **POMERIGGIO** dalle **14:30** alle **16:30**. Chi invece non ci conosce e desidera ricevere informazioni un pò più complete, può chiamare quando vuole: il servizio è gratuito. Ricordiamo che in ogni pacchetto spedito c'è sempre l'ultimo aggiornamento che sicuramente includerà novità e offerte imbattibili! Le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit.50.000, altrimenti richiediamo Lit.4.000 come concorso spese.

MSX

Elite	29.000
Howard the duck	18.000
Superstar soccer	18.000

C64 (DISCO)

Apollo 18	29.000
Airborne ranger	35.000
Bangkok knights	25.000
Basket master	15.000
Black lamp	25.000
Championship Sprint	25.000
Chessmaster 2000	29.000
Combat school	15.000
Defender of the Crown	29.000
Deja vu	29.000
Echelon	59.000
Gauntlet II	25.000
Gryzor	15.000
Intrigue	25.000
Jinxter	35.000
Kampfgruppe scen. #1	29.000
Legacy of the Ancients	35.000
Lord of conquest	29.000
Mini putt	29.000
Morpheus	35.000
Outrun	25.000
PHM Pegasus	29.000
Platoon	25.000
Project: stealth fighter	35.000
Rastan	15.000
Shoot'em'up constr. kit	35.000
Skate or die	29.000
Superstar Ice Hockey	25.000
Superstar soccer	25.000
Test Drive	29.000
Tetris	25.000
The Train	29.000
Ultima IV	39.000
World tour golf	29.000

AMIGA

Bubble bobble	35.000
Copritastiera A500	25.000
Crazy cars	29.000
Dark castle	49.000
Defender of the crown	59.000
Destroyer	29.000
Galactic invasion	49.000
Gee Bee Air Rally	69.000
Golden path	29.000
Indoor sports	59.000
Insanity fight	45.000
Jinxter	45.000
King of Chicago	49.000
Knight Orc	35.000
Mercenary	45.000
Moebius	49.000
Obliterator	45.000
Phantasie III	49.000
Power pack	35.000
Rockford	35.000
Roadwars	35.000
Shadowgate	49.000
Silent service	59.000
Star fleet I	89.000
Star wars	35.000
Winter Olympiad '88	35.000
Xenon	35.000
XR 35	18.000

C64 (CASSETTA)

Airborne ranger	25.000
Alternative world games	12.000
Apollo 18	22.000
Bangkok knights	18.000
Basket master	12.000
Bedlam	18.000
Black lamp	18.000
Championship Sprint	18.000
Chessmaster 2000	22.000
Dan Dare II	18.000
Defender of the Crown	25.000
Gauntlet II	18.000
Gunship	25.000
Gryzor	12.000
International karate +	18.000
Mini putt	22.000
Morpheus	25.000
Outrun	18.000
PHM Pegasus	22.000
Platoon	18.000
Project: stealth fighter	25.000
Rygar	18.000
Shoot'em'up constr. kit	25.000
Skate or die	22.000
SS: basketball	18.000
Superstar Ice Hockey	18.000
Superstar soccer	18.000
Test Drive	22.000
Tetris	18.000

ATARI ST

Academy	59.000
Black lamp	39.000
Bubble bobble	35.000
Catch 23	59.000
Defender of the Crown	69.000
Universal military sim.	35.000
Winter Olympiad '88	35.000

SPECTRUM 48K

Championship Sprint	18.000
Enlightenment (Druid 2)	18.000
Flying shark	15.000
Outrun	18.000
PHM Pegasus	22.000
Platoon	18.000
Salamander	18.000
Super Hang-On	18.000

AMSTRAD CPC 464

Outrun	18.000
Platoon	18.000
Rock'n'Wrestle	5.000
Superstar soccer	18.000

COMMODORE 16/PLUS 4

Demolition	18.000
Thai boxing	18.000

IBM 5"

Crazy cars	35.000
Jinxter	35.000
S.D.I.	69.000
Test Drive	69.000

BUONO D'ORDINE INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. 031-300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:

( ) PAGHERO' AL POSTINO IN **CONTRASSEGNO**

( ) ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA **CARTA SI** NUMERO:_____ SCADENZA:_____

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

Per ordini **inferiori** a Lit. **50.000** sommare le spese postali di Lit. 4.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 ZZAP 3/88 TOTALE LIRE _____

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____ N. _____

CAP _____ CITTA' _____ PROV. ____ TELEFONO _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

UN'ALTRA GIORNATA IN SALA GIOCHI

La 44° edizione dell'Amusement Trades Exhibition International Show, svoltasi all'Olympia di Londra, è la passerella delle novità di tutti i giochi da bar. Due nostri redattori hanno rischiato la vita per realizzare un reportage sugli ultimissimi giochi arcade...

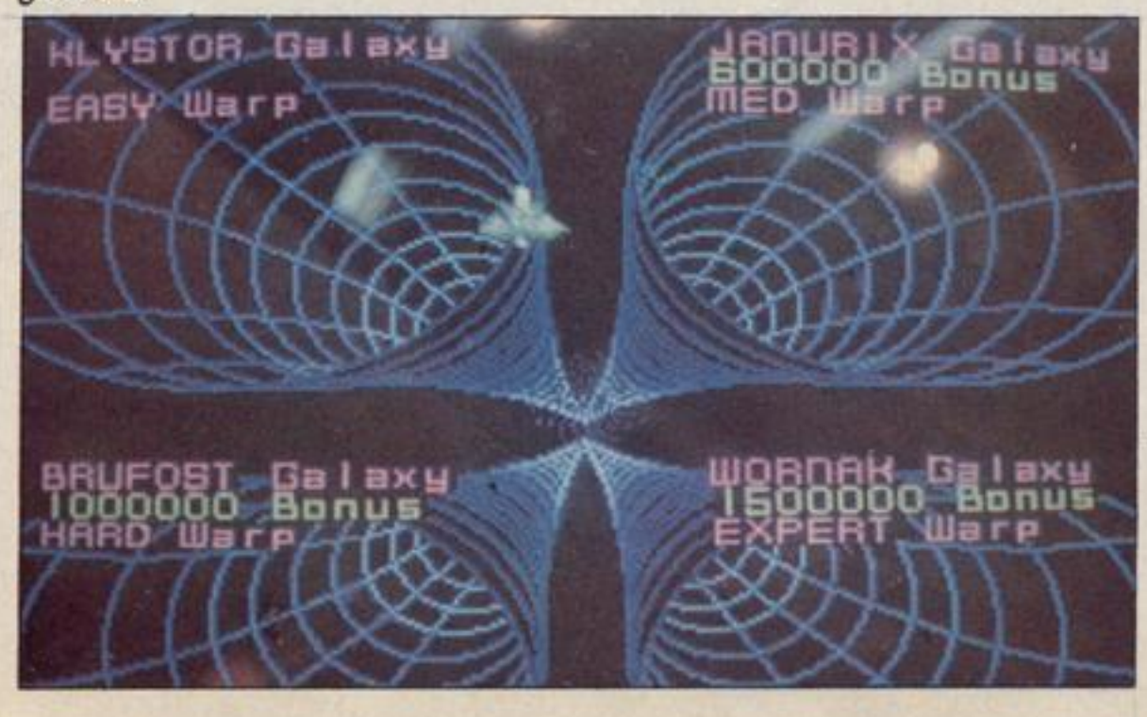
UN'ALTRA GIORNATA IN SALA GIOCHI

BLASTEROIDS

L'Atari ha guardato al passato per trarre ispirazione per i suoi nuovi giochi, il primo dei quali è **Blasteroids**, una versione migliorata del classico gioco a grafica vettoriale del 1979 **Asteroids**.
L'obiettivo generale è lo stesso - ripulire una serie di campi di asteroidi- ma ci sono molti nuovi elementi di gioco. Innanzitutto il gioco si può giocare da soli o in due, e l'astronave di ogni giocatore può assumere tre forme diverse. La più grande ha maggiore potenza di - fuoco, la media ha una maggiore dotazione di armi e la più piccola è la più manovrabile. Nel modo a due giocatori c'è un'opzione supplementare che consente di unire le due astronavi: un giocatore comanda un'astronave grande, ma molto maneggevole, e l'altro comanda una torretta dotata di laser rotante situata in cima all'astronave.
Ogni astronave ha una riserva limitata di energia che si consuma ogni volta che la navicella si scontra con un asteroide. Per rifornirsi d'energia si possono recuperare, volandoci sopra, i cristalli di energia che si liberano da alcuni asteroidi distrutti.
L'azione si svolge in quattro galassie di difficoltà crescente, ciascuna delle quali è suddivisa in quindici campi diversi. Oltre alle rocce, ogni campo di asteroidi contiene una varietà di ostacoli da distruggere o evitare. Molto pericolosi sono gli asteroidi a ricerca calorica e gli asteroidi 'Popcorn', che quando vengono colpiti si espandono e formano degli ostacoli fissi. Ci sono anche delle astronavi aliene super armate che, quando vengono distrutte, fanno guadagnare armi extra. Basta passarci sopra e l'armamento viene automaticamente aggiunto alla dotazione della navicella: si possono così ottenere scudi extra, riserve di carburante, maggior potenza di fuoco e congegni di mimetizzazione.
La grafica di **Blasteroids** è straordinaria: la grafica vettoriale originale è stata sostituita da bellissimi fondali e sprite digitalizzati -le rocce rotanti sono veramente stupefacenti! C'è anche un numero incredibile di motivi musicali ed effetti sonori molto evocativi che sono sicuramente i migliori mai sentiti su un gioco arcade. Se questo non bastasse, il gioco è estremamente giocabile e sufficientemente difficile da tenervi impegnati a lungo. **Blasteroids** è uno spara-tutto veramente piacevole, da non perdere.

▲ *Lo schermo di selezione dei settori di* Blasteroids *mostra i fondali digitalizzati che si incontreranno durante il gioco.*

▼ *Lo schermo dei titoli di* Blasteroids *offre la scelta di quattro diverse galassie*



THUNDER BLADE

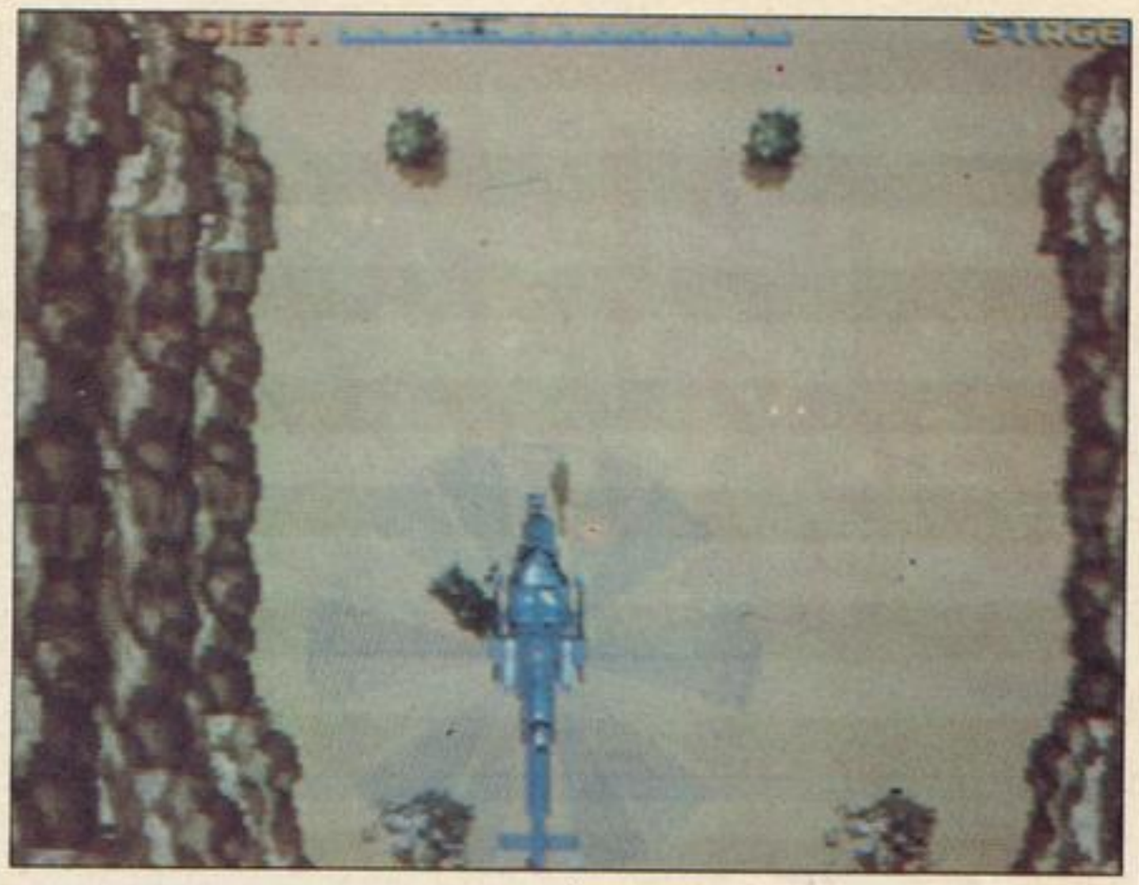
L'asso nella manica della SEGA era **Thunder Blade**, uno spara-e-fuggi in versione elicottero. Ci sono due modelli: in uno ci si siede dentro una cabina che ruota mentre il giocatore manovra l'elicottero e l'altra ha una cabina verticale tipo **Afterburner**.
Il giocatore è al comando del Thunder Blade in una missione che si svolge in una serie di paesaggi di difficoltà crescente. L'azione inizia sopra una città che scorre verticalmente: il Thunder Blade sorvola dei grattacieli che scorrono parallatticamente in modo molto convincente. L'elicottero può volare 'fuori' e 'dentro' lo schermo, aumentando e diminuendo effettivamente la gittata dei colpi.
Dopo questa fase il punto di vista cambia e, come nello stile di **Afterburner**, l'elicottero vola a bassa quota per la città vista in 3D: decisamente convincente.
L'azione continua alternando lo scorrimento parallattico alla visione tridimensionale in prima persona: dalla città al mare, attraverso un canyon deserto, in un sistema di gallerie e poi in una una foresta.
La grafica è della stessa qualità di **Space Harrier** e il gioco è accompagnato da un'eccellente colonna sonora ma, nonostante **Thunder Blade** sia bellissimo sia da vedere che da ascoltare, la giocabilità presenta qualche difetto. Il sistema di comando è orrendo e, nella versione con sedile, cercare di controllare l'elicottero

PAC-MANIA

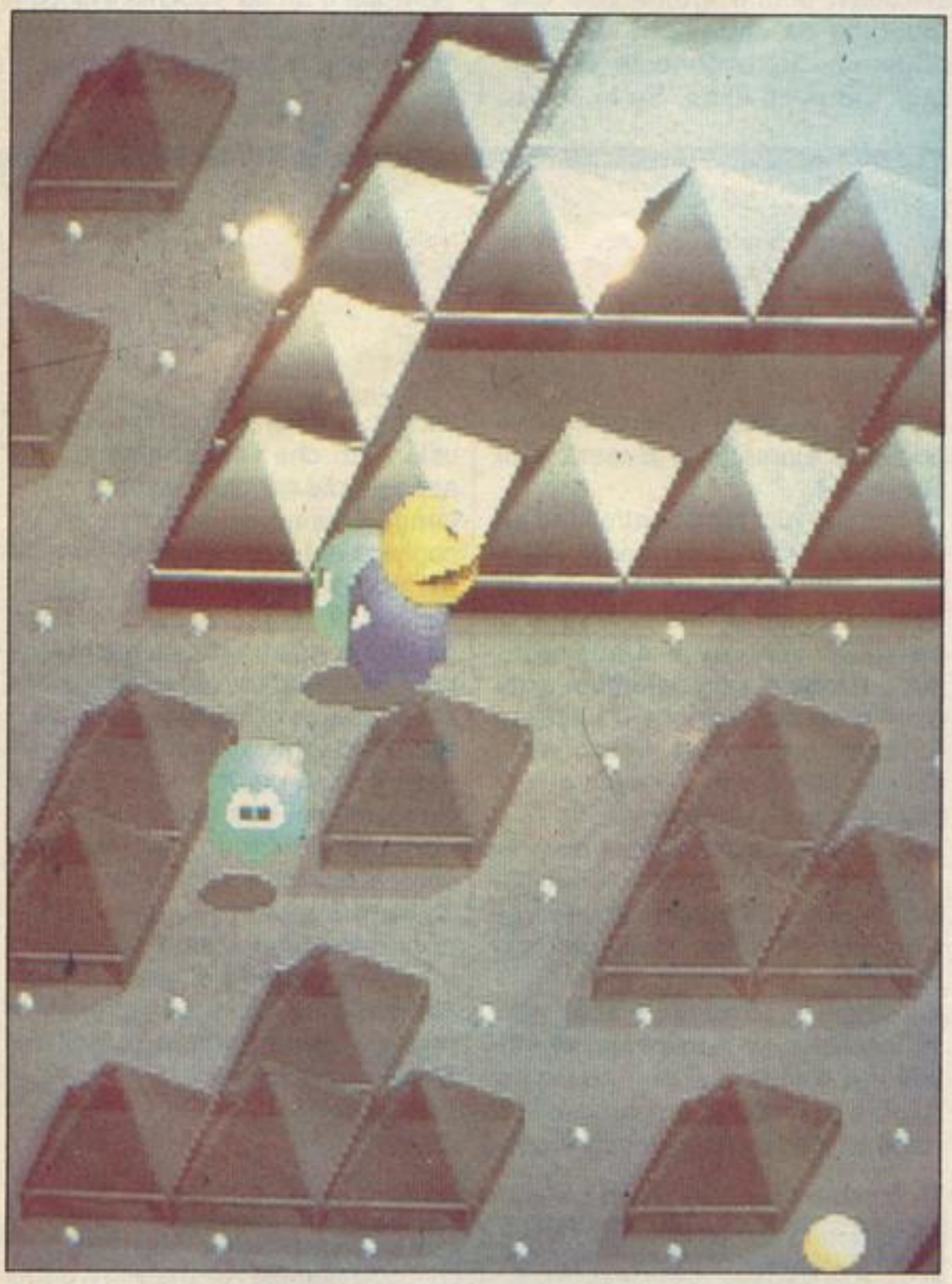
Dopo la serie di avventure di **Pac-Man**, **Ms Pac-Man**, **Pac-Man Jr** e **Pacland** quella creatura gialla dall'appetito insaziabile è di nuovo tra noi! **Pac-Mania** si rifà molto al primo **Pac-Man** ma l'Atari vi ha aggiunto nuove idee per mettere in difficoltà anche i pac-maniaci più esperti.
Ci sono tre livelli iniziali, più un livello finale, tra i quali il giocatore può scegliere quello di partenza. L'azione è in prospettiva isometrica 3D e sullo schermo appare solo una piccola parte del labirinto a scorrimento. L'obiettivo di **Pac-Man** è, come sempre, quello di ripulire lo schermo dei puntini evitando l'abbraccio mortale dei cinque terribili fantasmi. Come al solito Pac-Man può mangiare le pillole di energia disseminate per il labirinto che gli danno la possibilità di distruggere i fantasmi e rispedirli a casa loro, anche se l'effetto è solo temporaneo. Appaiono anche dei frutti che danno punti bonus e dei dolci che, fanno aumentare la velocità o raddoppiano i punti.
La novità è che Pac-Man può saltare: premendo il pulsante di fuoco può scavalcare i fantasmi che gli vengono incontro. Ma nei livelli successivi anche uno dei fantasmi può saltare.

con quel lunghissimo joystick di 90 cm è uno scherzo di cattivo gusto: la rispondenza è orrenda e, dato che l'azione di gioco è molto poco eccitante, bastano poche partite per farvelo venire a noia. E' un peccato che una grafica e un sonoro così belli siano applicati a una schifezza simile.

▲ *il* Thunder Blade *precipita a terra tra rumori di ferraglia*



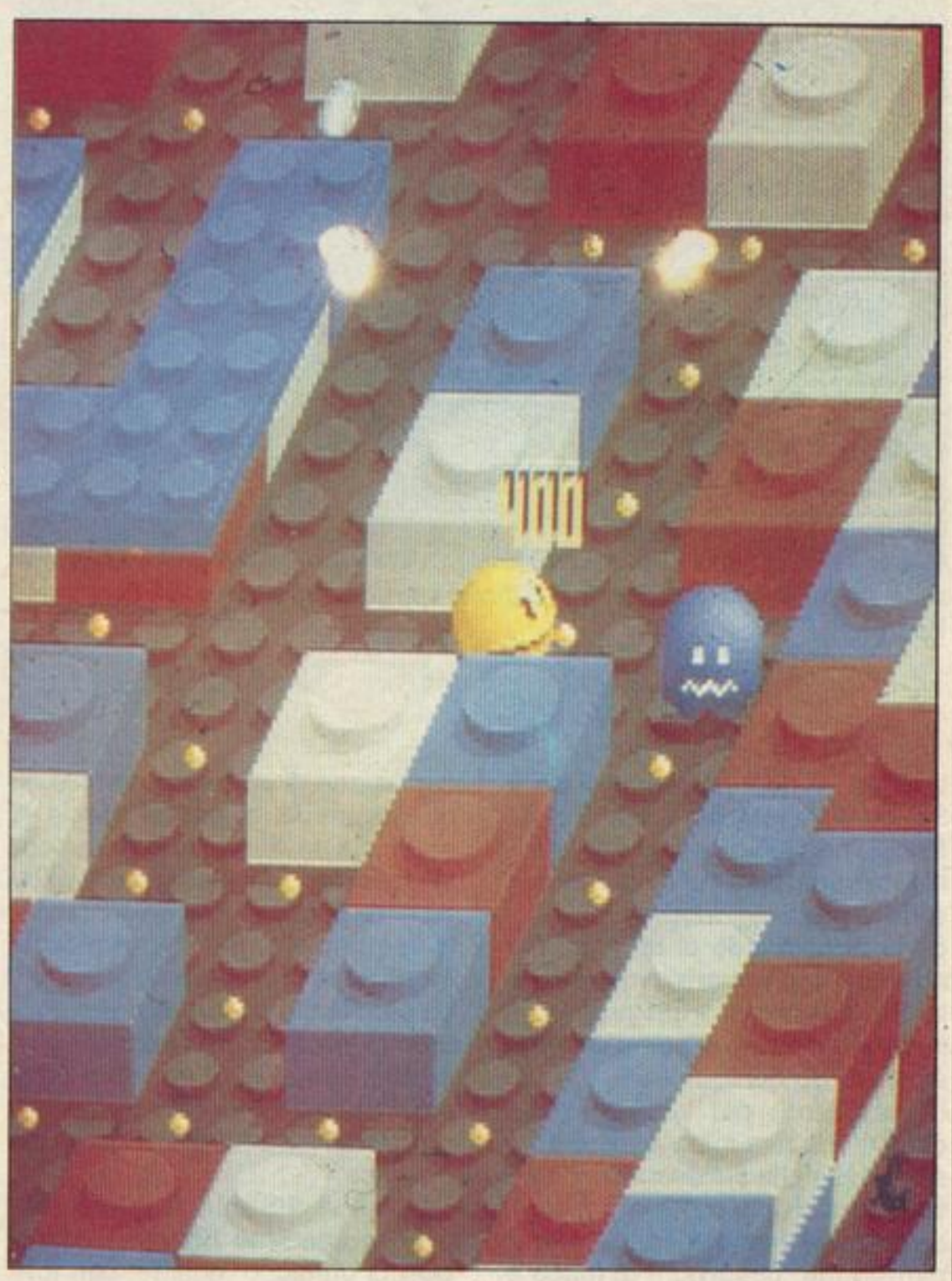
▲ *Mentre l'elicottero vola nei canyon, lo scrolling di* Thunder Blade *diventa verticale, utilizzando degli ottimi effetti parallattici*



Pac-Mania ha una grafica molto bella - piena e vivace - ed una ritmata colonna sonora che vi dà il tempo. Ogni livello ha un tema differente: *Block Town*, *Pac-Man's Park*, *Sandbox Land* e *Jungly Steps* e alcuni dei labirinti dei livelli più avanzati sono enormi! Per ripulire i labirinti dei livelli avanzati ci vuole una buona dose di abilità e una buona dose di memoria per ricordarsi dove si trovani quegli ultimi dannati pallini!

Pac-Mania, che ha anche un nuovo schermo-intermezzo, è un gioco molto divertente e va decisamente provato.

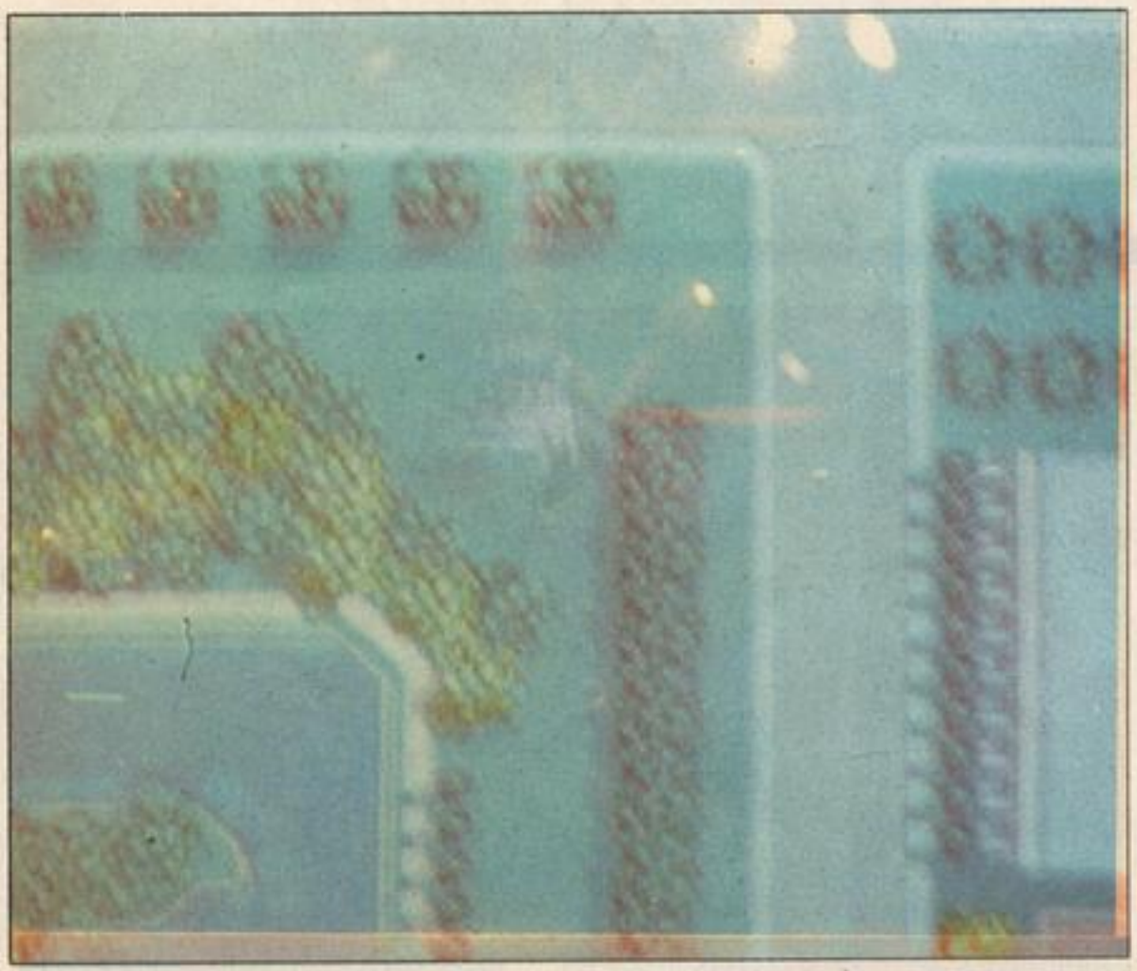
▲ Pac-Man*a mezz'aria: sta cercando di evitare i suoi micidiali nemici!*



▲ *La "Città-Lego" di* Pac-Mania *si ispira pesantemente al famoso gioco di costruzioni*

UN'ALTRA GIORNATA IN SALA GIOCHI

SONIC BOOM



▲ *Il primo livello del fiacco e difficile spara-e-fuggi della SEGA,* Sonic Boom

Uno dei prodotti più semplici della SEGA visti alla fiera era **Sonic Boom**, uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale ambientato in una serie di paesaggi moderni.
Siete al comando di un caccia e dovete raggiungere, volando in territorio nemico, e distruggere il bersaglio stabilito, il primo dei quali è un grosso bombardiere.
L'armamento del vostro caccia comprende una mitragliatrice e tre smart bomb (la cui detonazione è il fiore all'occhiello dell'intero gioco). Le forze avversarie consistono in carriarmati, postazioni di fuoco e ondate dopo ondate di caccia nemici. Il nugolo di proiettili conseguente è difficile da evitare e se il caccia viene distrutto ritorna indietro di qualche schermo e da lì riparte.
Si ottengono armi extra toccando i paracadute rossi e bianchi che appaiono di tanto in tanto dopo la distruzione di un caccia nemico. In questo modo, al vostro caccia si aggancia un altro caccia più piccolo che agisce da seconda mitragliatrice. Si possono runire vari caccia in modo da formare una piccola formazione che spara all'unisono.
La perdita dei caccia dipende dalla precisione del fuoco nemico: può colpire uno a uno i caccia secondari, ma se viene centrato il jet principale si perderà l'intera formazione.
La grafica di **Sonic Boom** è sorprendentemente blanda, trattandosi di un gioco recente, con fondali pastello poco interessanti e sprite decisamente banali. Solo i bersagli hanno un certo fascino ma, bersagliati dalle scariche nemiche, non avete il tempo per ammirare paesaggio!
Sonic Boom è molto simile a **Flying Shark** e non offre niente che non sia già stato visto.

GALAGA 88

Prima c'era **Galaxians**. Poi arrivarono **Super Galaxians**, **Galaga** e **Galpus**. Ora è la volta di **Galaga 88**, l'ultima produzione della Atari/Namco.
L'azione è molto semplice: innanzitutto il giocatore sceglie se usare un'astronave singola o una doppia, che dà maggior potenza di fuoco. Dopo di che entrano in scena gli alieni, da sinistra e da destra, e formano un gruppo in vero stile **Galaga**. Una volta che sono arrivati tutti si lanciano all'attacco. Se lasciate indisturbato il grosso alieno in cima al gruppo, questi scenderà e farà partire un raggio trattore per risucchiare la vostra astronave (o astronavi). Si perde così una vita che però può essere recuperata facendo fuori l'alieno e formando così un'astronave doppia o gigante (nel caso si recuperino due vite).
Dopo la seconda ondata d'attacco, il giocatore partecipa duna specie di 'danza galattica' nella quale bisogna sparare a delle formazioni di astronavi aliene inoffensive che spuntano da entrambi i lati dello schermo: distruggendole si guadagnano punti extra. Se le si distruggono tutte si si un "perfect"un bonus di 10.000 punti.
Se pensate che il gioco ricordi un po' **Galaga**. . . avete ragione! Le prime quattro ondate di **Galaga 88** sono identiche a quelle di **Galaga** e all'inizio non sembra esserci niente di nuovo a parte una grafica molto carina e buoni effetti sonori martellanti. Ma dalla quinta ondata le cose cambiano: innanzitutto il giocatore deve sopravvivere a un piccolo viaggio 'in verticale' prima di raggiungere l'area di gioco. Questa fase offre una marea di bersagli da colpire e ben più di un ostacolo da superare. Mano a mano che il gioco progredisce la sezione a scorrimento verticale diventa più lunga e difficile e gli alieni diventano sempre più aggressivi.
Galaga 88 è molto colorato e ha eccellenti effetti sonori, voci sintetizzate e motivetti vari. Ogni 'danza galattica' ha una bella coreografia che si muove a tempo di musica e ci sono molti tocchi carini. Anche se l'idea è un po' vecchia il gioco è molto giocabile e per i nostri redattori è stato l'attrazione della fiera.

XYBOTS

Xybots dell'Atari è un gioco che contiene elementi di **Bezerk** e di **Gauntlet**.
Uno o due giocatori controllano simultaneamente il Maggiore Rock Hardy e il Capitano Ace Gun, che devono aprirsi la strada a suon di pallottole in una serie di labirinti tridimensionali, raccogliendo armi extra e bonus. L'azione è illustrata utilizzando uno split-screen verticale e sotto a ciascuna delle due finestre c'è il pannello di status. I due ufficiali corrono per i corridoi sparando a qualunque Xibot osi mostrare la sua faccia metallica ed evitando i colpi dei droidi più aggressivi.
Il sistema di comando è abbastanza insolito: oltre a muoversi avanti, indietro e di lato si può anche far ruotare il joystick per cambiare visuale, in modo che i giocatori possano guardarsi intorno. Ciò è molto utile dato che i robot tendono ad apparire dai corrdidoi laterali!
Lungo il cammino si possono raccogliere dei gettoni che serviranno per acquistare armi extra e oggetti utili (scudi, mappe dei labirinti e dei robot e consumo di energia rallentato) una volta arrivati all'ascensore che conduce al livello successivo.
Alle volte i giocatori si trovano davanti il capo dei Xybot in persona: ciascuno dei due ufficiali deve affrontarlo e batterlo per sopravvivere, altrimenti il gioco finisce.
Xybots è molto divertente ed impegnativo, soprattutto se giocato in due, e l'azione di gioco è sufficientemente varia da spingervi a mettere dentro gettoni su gettoni. Dategli un'occhiata.

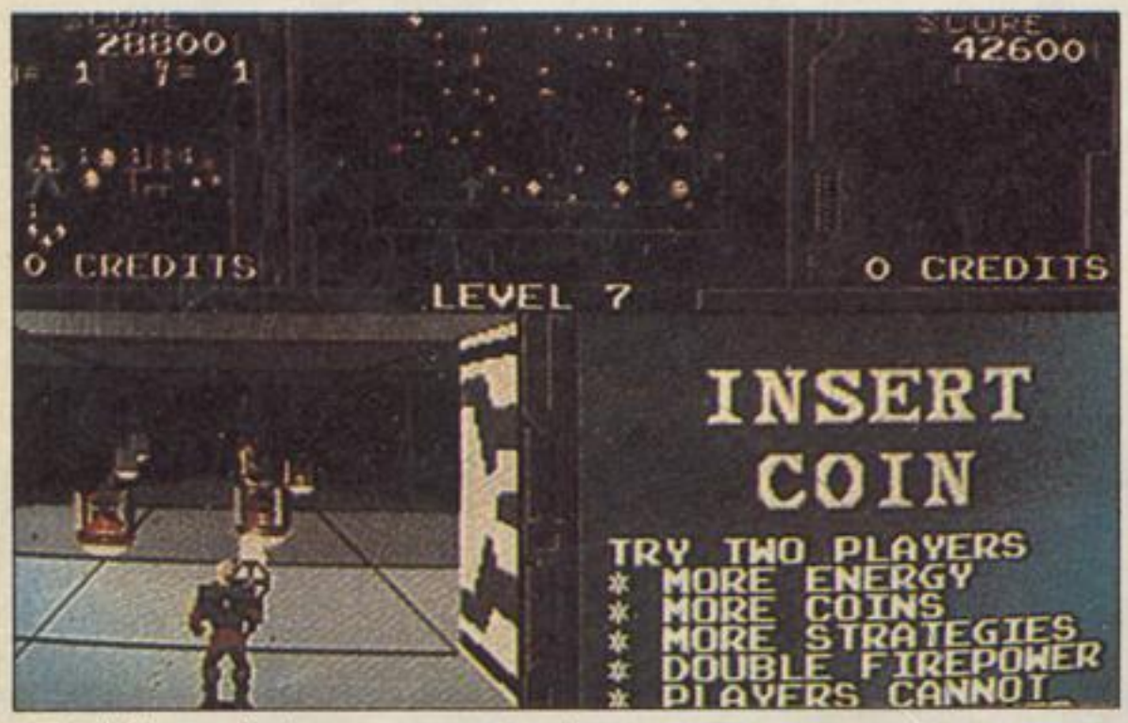
▼ *Il primo giocatore arriva al centro di rifornimento*

▲ *Lo schermo finale di* Galaga 88 *fa vedere la strada percorsa dal giocatore e il numero dei colpi andati a segno: una statistica che può essere molto deprimente!*

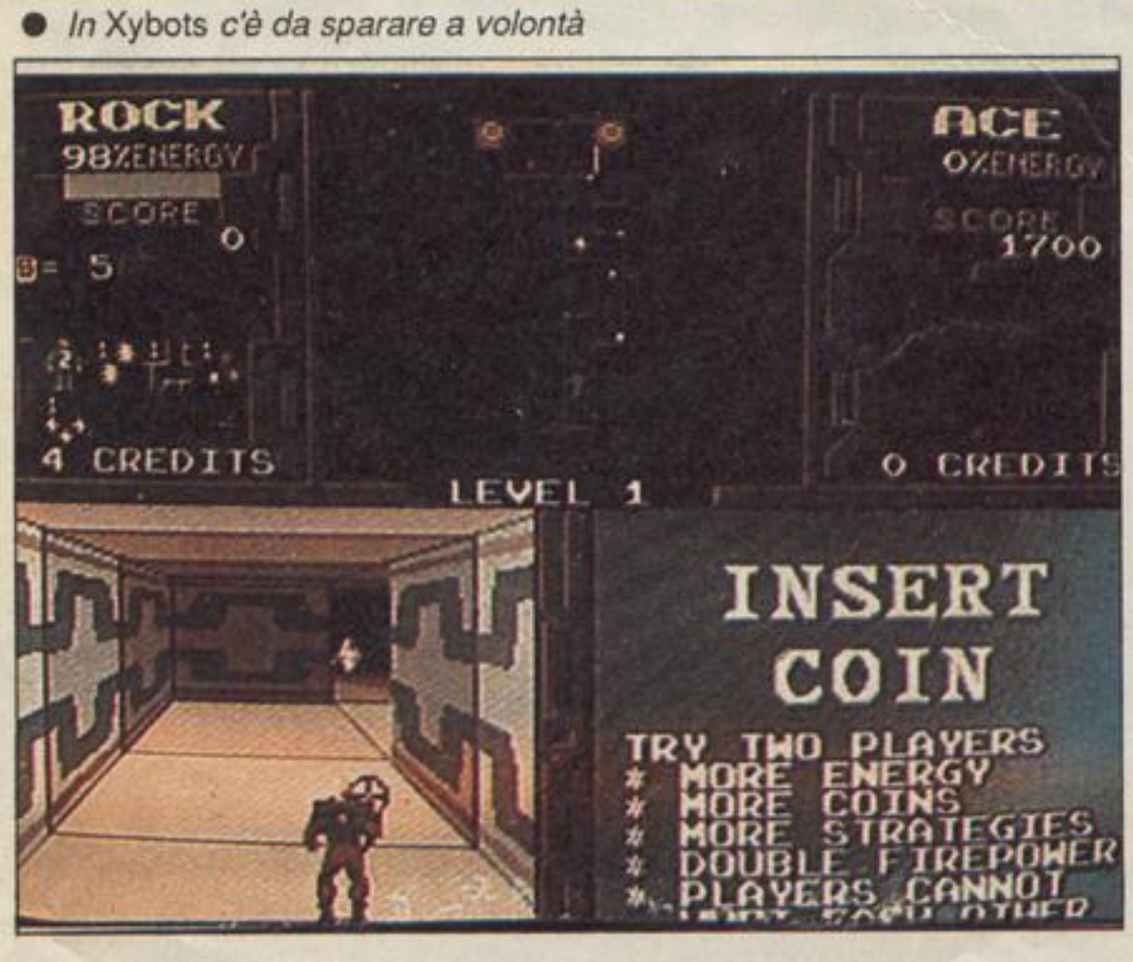
WARDNER

Ai "piattaforme-dipendenti" piacerà sicuramente il gioco della Taito **Wardner**, un clone di **Ghosts 'n' Goblins**.
L'eroe e la sua amata sono andati a fare una passeggiata quando all'improvviso appare il diabolico Wardner che rapisce la bella. Angosciato e un po' irritato, l'eroe si mette immediatamente alla ricerca della sua amata. Ma il cammino verso il castello di Wardner è lungo e pericoloso: bisogna superare foreste, paludi e pozze di lava infestate di mostri.
Lungo il cammino si possono raccogliere armi e tesori disseminati per il paesaggio a scorrimento e, alla fine di ogni livello, c'è un negozio dove si possono barattare i tesori con oggetti utili.
Anche se **Wardner** non brilla per originalità è molto giocabile ed impegnativo.

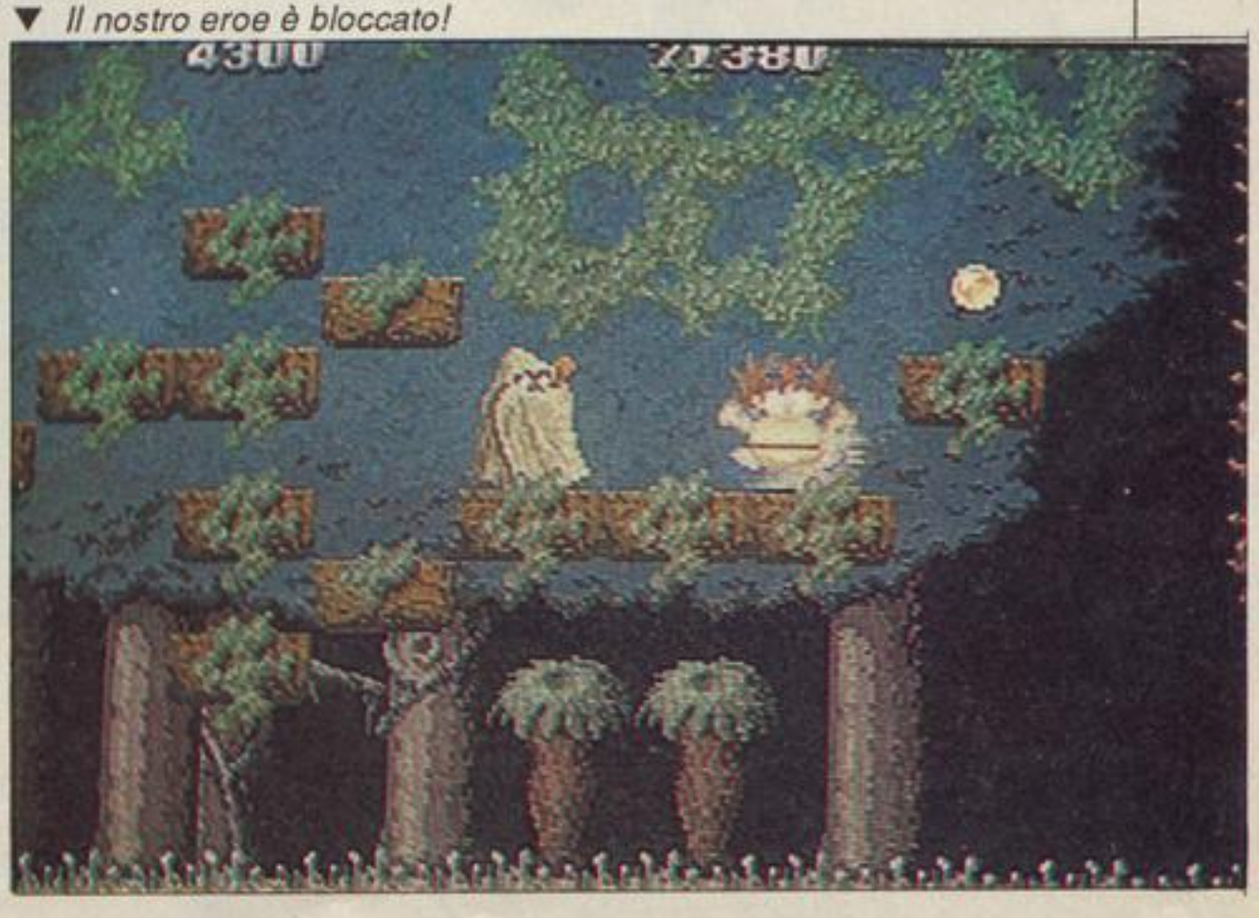
▼ *L'eroe e l'eroina di* Wardner *stanno per scoprire che non bisogna mai attaccar discorso con uno sconosciuto ...*



● *In* Xybots *c'è da sparare a volontà*



▼ *Il nostro eroe è bloccato!*



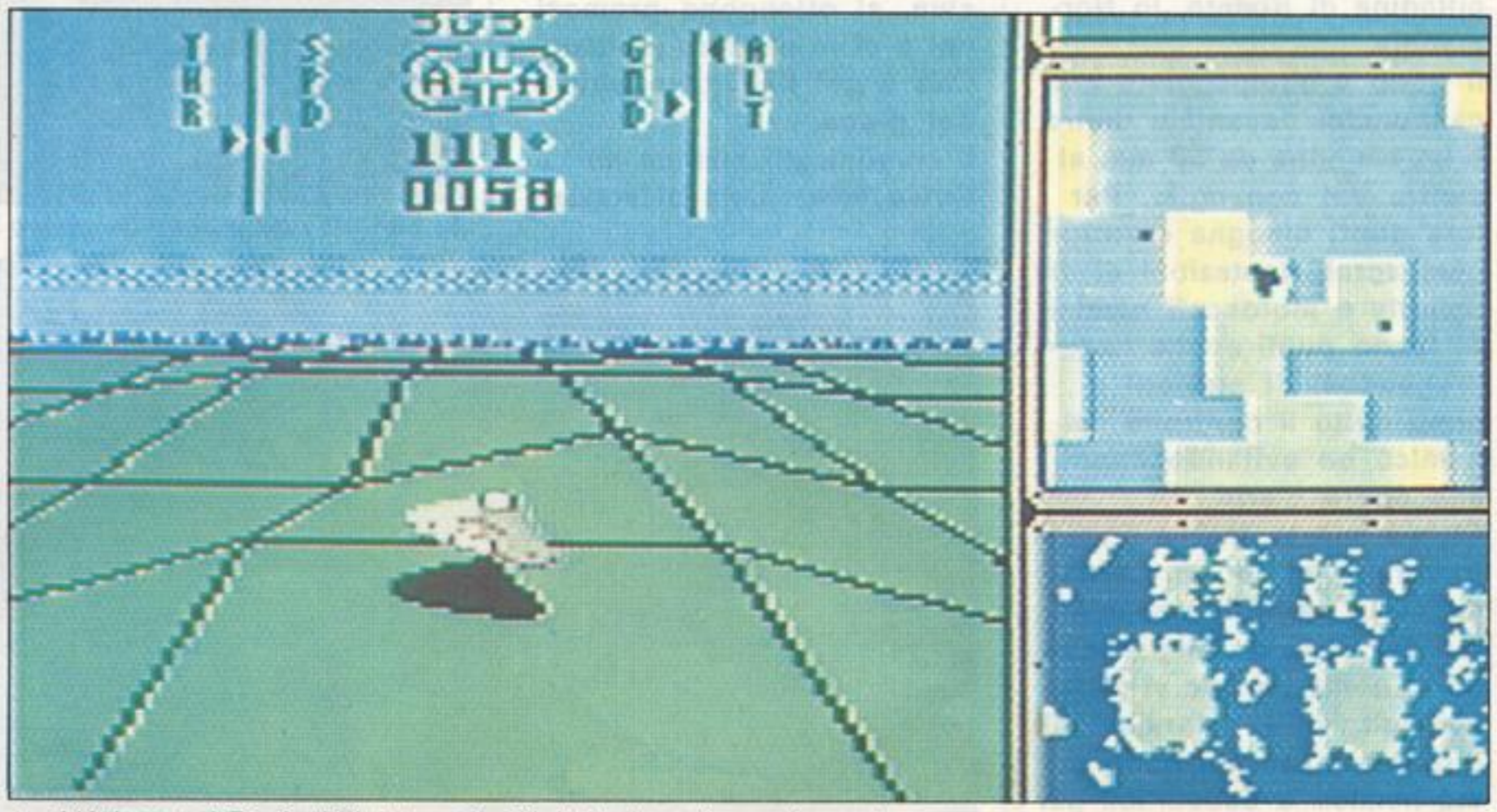
THE HUNT FOR RED OCTOBER

ITAL VIDEO s.r.l.
Via S. Stefano 11 - Bologna
Tel. (051) 78.40.10

ITAL VIDEO

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

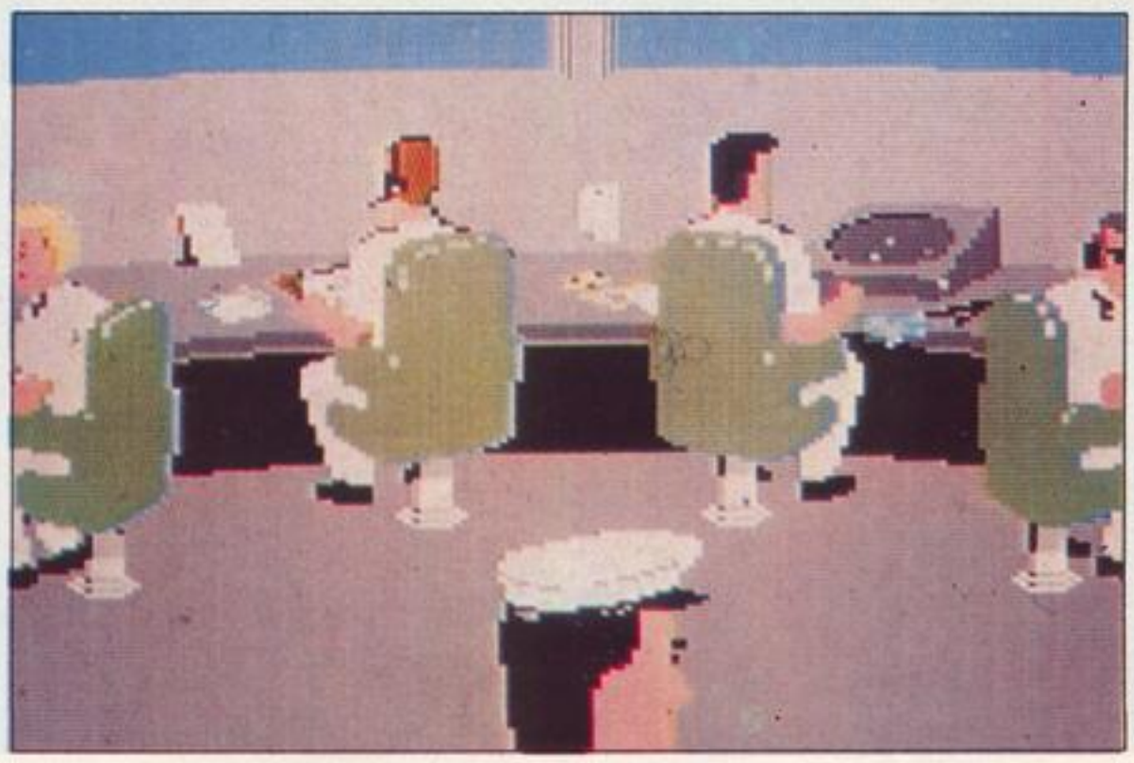
La Outlaw, una sottomarca della Palace, a cui si deve la pubblicazione di Shoot 'Em Up Construction Kit **della Sensible Software (vincitore della Medaglia d'Oro), sta ora servendosi del talento di un'altra famosa software house: la Denton Designs. La DD sta attualmente realizzando** Troll, **che viene descritto come "una fetta di vero e proprio pandemonio"(?).**
Troll **si svolge in uno strano mondo di immagini speculari chiamato Narc, nel quale il Troll del titolo è costantemente attaccato da dei goblin. Per di più, questi goblin si divertono a farlo cadere da uno dei loro buchi in un'altra dimensione. Fortunatamente, il nostro eroe ha la sua dotazione personale di buchi e se la lotta con i goblin si rivela troppo impari può scappare attraverso il pavimento verso un'altra locazione, dove forse c'è una via d'uscita da questo sgradevole mondo. E' strano. E' assurdo. E' in commercio in primavera, quindi potete scommettere che lo recensiremo in uno dei prossimi numeri.**
Quelli della Digital Integration, esperti di simulatori di volo, stanno per pubblicare un nuovo gioco "di strategia militare e azione arcade in 3D", basato sul jet militare della Lockheed denominato Advanced Tactical Fighter YF-22A. **Il giocatore guida l'aereo in territorio nemico, usando la tecnologia più sofisticata per distruggerne le forze.**
A prima vista ATF **promette bene e se la DI riesce ad ottenere un gioco veloce dovrebbe venirne fuori un buon sparatutto.**
Power at Sea **è una simulazione di combattimento navale basata sulla battaglia del Golfo di Leyte della 2° Guerra Mondiale. Il giocatore è il capitano della Flotta americana e la sua missione consiste nel conquistare il Golfo di Leyte in 96 ore, usando una corazzata, una nave di trasporto truppe e una portaerei dotata di caccia bombardieri.**
Il gioco è un misto di decisioni strategiche e di abilità arcade: una sezione "sul ponte di comando" consente di impartire ordini alla flotta, mentre quattro sequenze di battaglia - nave-nave, nave-aria, aria-nave e nave-terra - forniscono la necessaria carica d'adrenalina.Il gioco è programmato dalla Accolade e sarà tra breve nei negozi.
The Train: Escape to Normandy **è un altro prodotto della Accolade ambientato durante la 2° Guerra Mondiale. La trama del gioco sembra basata sul quella del film del 1965, "Il Treno", interpreta-**



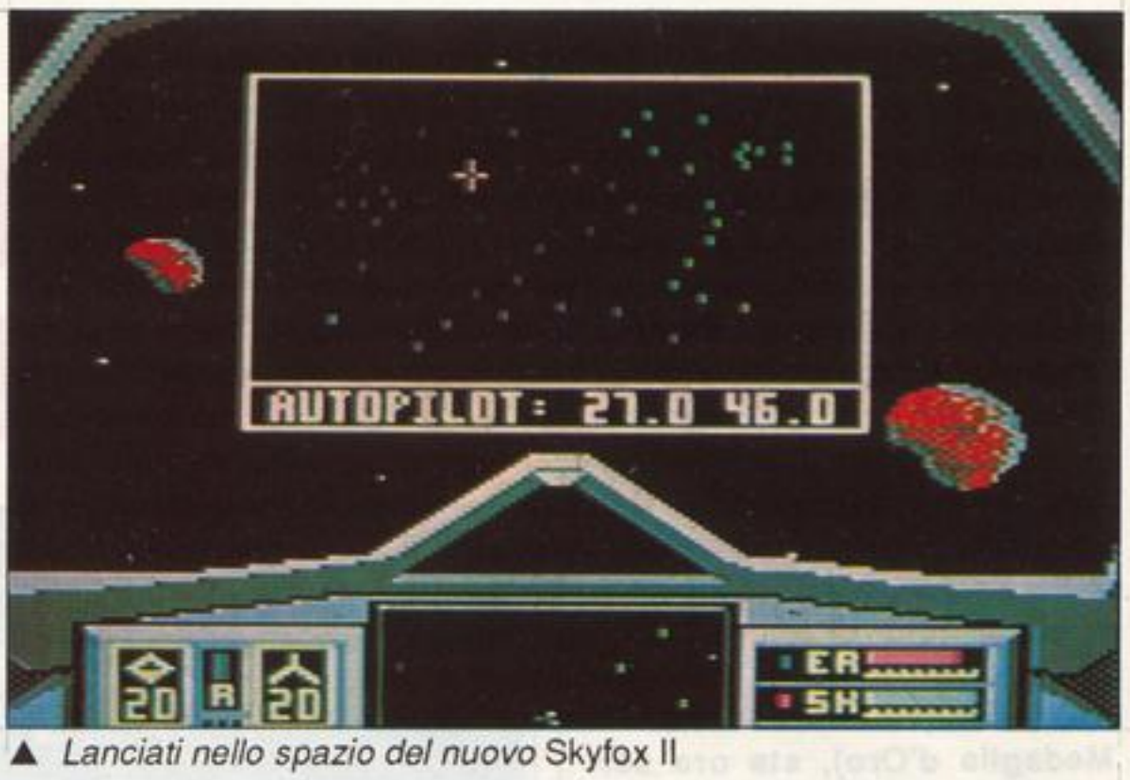
▲ *L'Advanced Tactical Fighter della Digital Integration vola rasoterra.*

▲ Troll *è un frenetico spara-e-fuggi della Denton Design/Outlaw*

▼ *Il ponte di comando di* Power at Sea



to da Burt Lancaster.
L'azione è ambientata in Francia nel 1944 e il giocatore veste i panni di un capo della Resistenza, Pierre Le Feu, che deve impadronirsi di un treno che trasporta tesori d'arte francesi rubati dai Nazisti. Il treno deve quindi essere condotto attraverso le linee nemiche fino alla cittadina di Riviere, in Normandia.
Il treno è equipaggiato con cannoncini davanti e dietro e un cannone da 50 mm al centro del convoglio. Per fare punti bisogna distruggere aerei, postazioni di artiglieria e motoscafi nemici. Si fanno punti anche impadronendosi di stazioni e ponti sotto il controllo del nemico ed evitando danni alle opere d'arte.
Oltre a questo, in The Train vi troverete ad interpretare anche la parte di macchinista del vapore. Un partigiano di nome Le Duc vi dà consigli, aiuti, informazioni di prima mano sul treno e sul nemico e decodifica per voi le segnalazioni ferroviarie e i messaggi della Resistenza.
Per produrre Strike Fleet l'Electronic Arts si è rivolta alla Lucasfilm. E' un'altra simulazione di combattimento navale, ambientata però ai giorni nostri. Di nuovo il gioco combina azione e strategia, mettendo il giocatore al comando di un'intera flotta di navi da guerra moderne e sfidandolo ad affrontare dieci pericolose missioni nelle zone più calde del mondo.
All'inizio, si scelgono le dimensioni e l'equipaggiamento della flotta e si dirige quindi la battaglia da un centro di comando oppure direttamente dal ponte di una delle navi. Completando le missioni senza subire perdite eccessive, si ottengono promozioni e si fa carriera (militare). Che è poi l'obiettivo ultimo del gioco.
Il comunicato stampa su Strike Fleet parla di sonoro stupendo, grafica in 3D e azione emozionante, tutte cose che verificheremo nel prossimo numero di ZZAP! (incrociate le dita.) Per ora è solo su disco.
L'altro titolo della Electronic Arts è Skyfox II. Dal nome sembrerebbe il seguito del famoso Skyfox. Questa volta però non siete alla guida di un jet ma di un super caccia spaziale (e ti pareva?) e state per ingaggiare battaglia con gli Xenomorfi della costellazione del Cigno. Questa volta a casa loro. Anche questa è una simulazione, di volo/combattimento però, con dieci missioni e cinque livelli di difficoltà da superare per arrivare al grado di Asso della Base. Grazie ai disgregatori a neutroni, le bombe a impulsi fotonici, le mine antimateria e i congegni di dissimulazione, qualunque Warpwarrior della Federazione può dargliene di santa ragione a quei bulletti di Xenomorfi.
Non vediamo l'ora. Purtroppo bisognerà aspettare, fino al mese prossimo almeno, cioé quando verrà recensito il gioco (le avete ancora incrociate?). *Adios!*



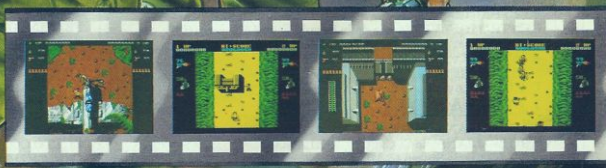
▲ *Lanciati nello spazio del nuovo* Skyfox II

▲ Strikefleet *della Electronic Art's ovvero: come affondare una nave*

▼ The Train: Escape from Normandy: *quasi ci siamo*

IKARI WARRIORS

SYSTEM	FORMAT	PRICE
SPECTRUM	Cassette	18.000
AMSTRAD/SCHNEIDER	Cassette	18.000
COMMODORE 64/128	Cassette	18.000
COMMODORE 64/128	Disc	19.900
COMMODORE C-16	Cassette	18.000
ATARI ST	Disc	29.000
IBM PC + COMPATIBLES	Disc	39.000



elite

rivenditori autorizzati servizio novità software

MARZO 1988

ABRUZZI

COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71 -S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
COSMOS 3OOO via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
VITTORIA N. & C. s.a.s. - Via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER CENTRE - Piazza Monteoliveto, 8 (NA)
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO via G. Verdi, 15 Portici (NA)

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA
VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
CENTRO COMPUTER c.so Garibaldi, 125A F. D'Arda (PC)
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PR)
A.T.E. - Borgo Parente 14 A/B - PARMA
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
G & D SOFT p.le Teggia 18/19 SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE via S. Francesco,15 - CARPI (MO)
BUSINESS POINT via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER via Campo di Marte, 122 (FO)
EASY COMPUTER via Lagomaggio, 50/A/B - RIMINI (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
GAMES & GAMES via Portanova 18/A-BOLOGNA
GIORGIO RONCHINI via Trento, 9 PARMA

FRIULI

MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Reti, 6-TRIESTE
FOTOTECNICA via G. Carducci, 25 - TRIESTE
AVANZO c.so Italia, 17 - TRIESTE
FOTO OTTICA BUFFA corso Italia, 21 - TRIESTE

LAZIO

ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz..Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Machiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
BIG BYTE via De Vecchi-Pieralice ,35 - ROMA
METROIMPORT via Donatello, 37 ROMA
HOBBY VIDEO via Tarsia, 41 - ROMA

LIGURIA

A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7R-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 183/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA
ATHENA INFORMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA

GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO
GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
CIRCE ELETRONICS v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
PENATI s.r.l. via G.Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
IL CURSORE via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP via Ravizza, 8 - MILANO
PER GIOCO via S. Prospero, 1 MILANO
DEMO GIOCATTOLI via S. Maria 54 PARABIAGO (MI)
DOMUS via Ettore Bellini, 3 - MILANO
CASA DELLA MUSICA via Indipendenza, 21 - Cologno Monzese (MI)
SU DI GIRI v.le Rimembranze, 11 - LAINATE (MI)
32 BIT via C. Battisti, 14 - MANTOVA
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
IL CENTRO ELETTRONICO via Morazzone,2 VARESE
TINTORI ENRICO via Boseta,1 BERGAMO
REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA
SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA
FOTONOVA via Valeriana, 1 S. Pietro Berbenno (SO)
RIGHI ELETTRONICA via G.Leopardi, 26 - Olgiate Comasco (CO)
RIGHI ELETTRONICA via C. Bernasconi,12 - Uggiate Trevano(CO)
IL COMPUTER DI FERRARI via Indipendenza, 88 - COMO
MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio, 11 - COMO
LECCO LIBRI via Cairoli, 48 LECCO

MARCHE

CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
EMJ p.zza Repubblica, 5 - Jesi (AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLDATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-(NO)
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-(NO)
ALL COPMPUTER c.so Garibaldi, 106 - Borgomanero - (NO)
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
PROGRAMMA 3 v.le Buonarroti, 8 - NOVARA
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA

DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI
CEMM MELCHIONI ELETTR. via C.Pisacane 11 - Barletta (Ba)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

SICILIA

A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA
IL TEMPO REALE via Del Vespro, 71 - MESSINA

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
PUNTO SOFT via Viani 126/128- FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
C.P.U. via Settesoldi,32 PRATO (FI)
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S . via Garibaldi, 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO

TRENTINO ALTO ADIGE

ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

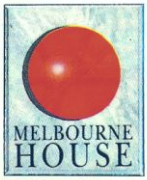
UMBRIA

GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI
STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
MIGLIORATI PIERO via S. Ercolano, 10 - PERUGIA

VENETO

COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11- PADOVA

Per informazioni :LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO TEL.0332/21 22 55



PRESSO TUTTI I RIVENDITORI AUTORIZZATI

SOFTWARE ORIGINALE

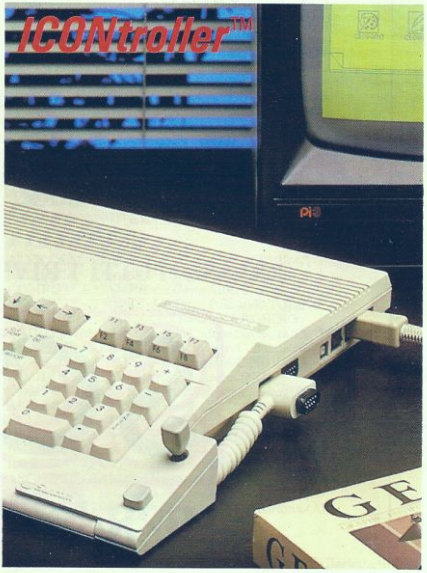
CHIEDILO, E' UN TUO DIRITTO

LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO - Tel. 0332 / 21 22 55

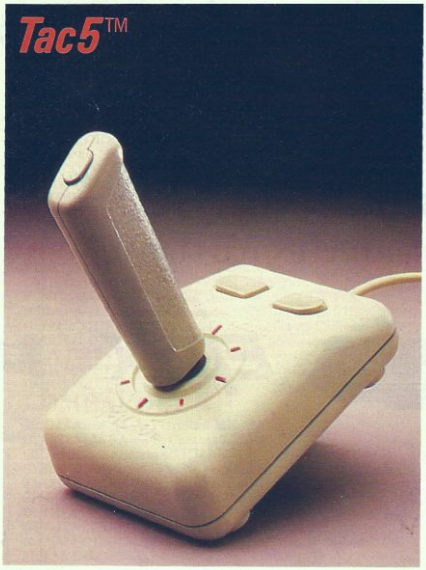
Suncom

Un nome una garanzia

***Lit. 16.500**
*Garanzia 90 gg.
*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo



*** Lit. 44.000**
*Ideale per GEOS
*Più veloce di un joystick
*Più comodo di un mouse
*Ideale per programmi grafici



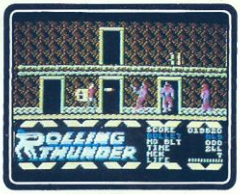
***Lit. 39.000**
*Garanzia 2 anni
*Digital Micro - Switch
*Triplo pulsante fuoco
*TAC: Tactical - Audible - Controller

***Lit. 28.000**
*Garanzia 2 anni
*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally - Accurate Controller

LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

ROLLING THUNDER™

namco



Schemata dalla versione CBM

Schemata della versione Spectrum

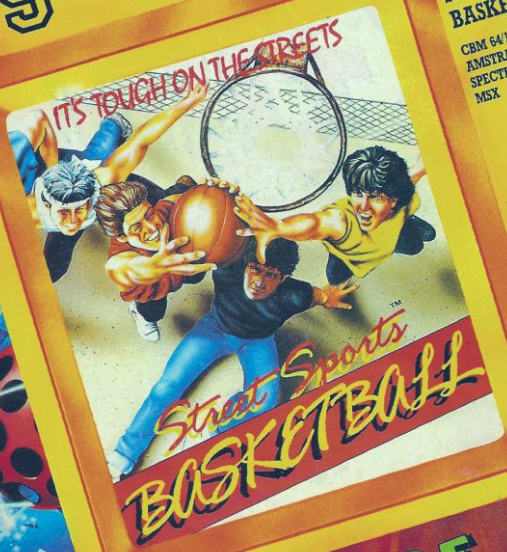
Schemata della versione Amstrad

Ce l'hai la stoffa per essere un poliziotto RT in missione segreta?

CBM 64/128
SPECTRUM 48K
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

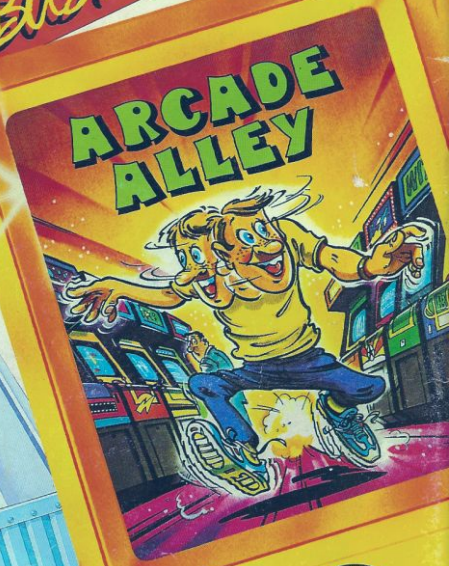
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

E GOLD HITS



STREET SPORTS BASKETBALL

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



JINKS

CBM 64/128
AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST

IMPOSSIBLE MISSION II

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC

ARCADE ALLEY

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)

U.S. GOLD ®